L. 12.000

DUE FANTASTICI GIOCHI IN REGALO

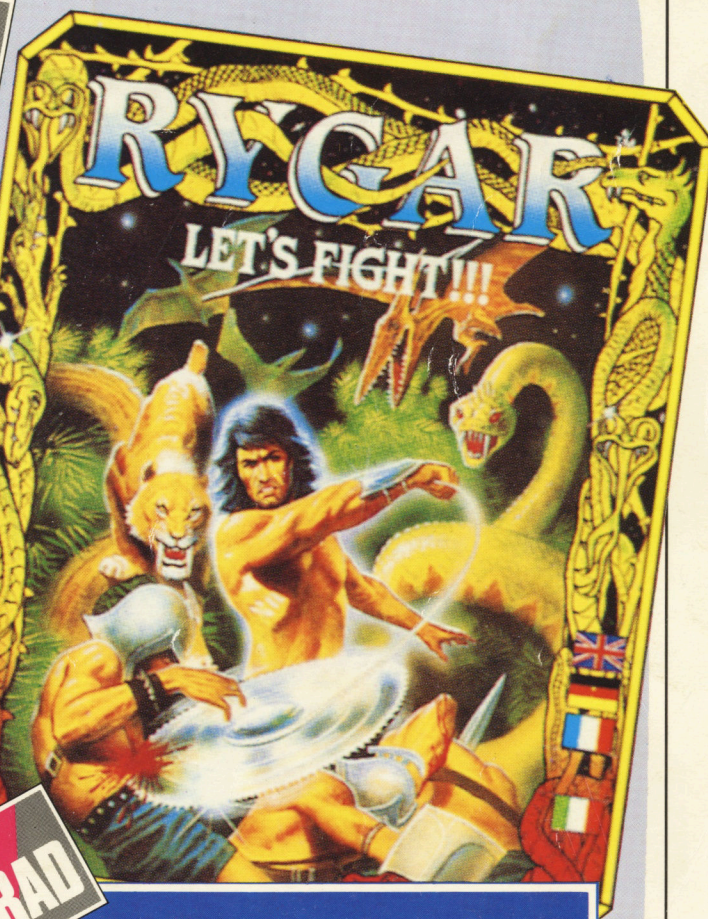
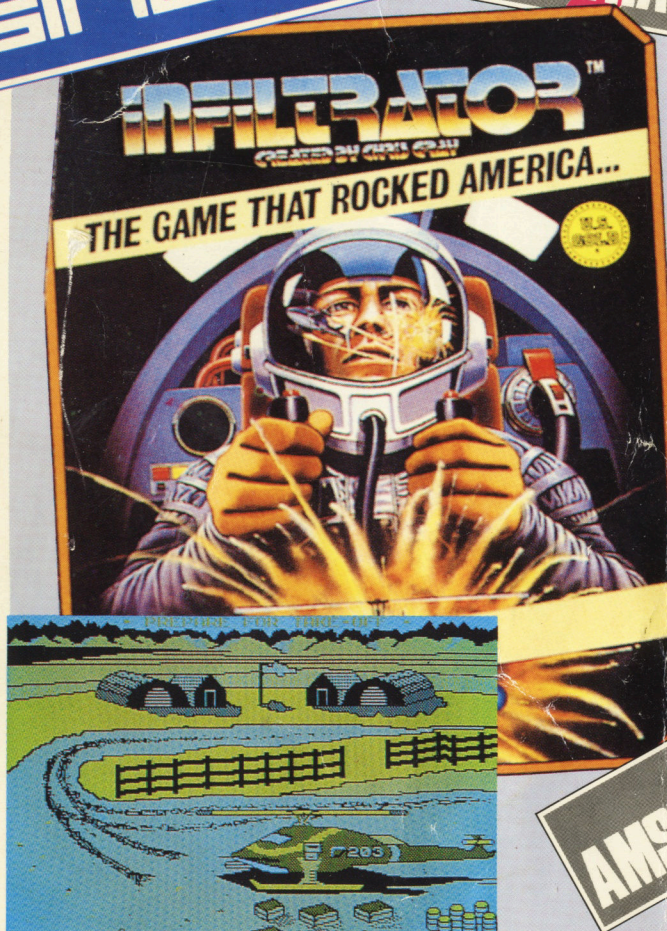
sinclair

AMSTRAD

INFILTRATOR

THE GAME THAT ROCKED AMERICA...

RYGAR

LET'S FIGHT!!!

AMSTRAD

sinclair

In prova: i migliori giochi per CPC e Spectrum

DALLO SPAZIO, CON IL SUPER COMPUTER DELL'ANNO

MISSIONE SPECIALE

"ACTION PACK"

"PUOI PRENDERMI CON ZX SPECTRUM OGGI IO SONO GIA' COMPRESO NEL PREZZO"

SINCLAIR ZX SPECTRUM + 2
Tastiera, joystick, pistola elettronica, 6 giochi su cassetta + Ghostbusters II

L. 359.000
IVA inclusa

Offerta speciale valida dal 1-1-90 al30-4-90 presso tutti i rivenditori che aderiscono all'iniziativa.

Diventa subito Agente Speciale con il supercomputer ZX SPECTRUM e il tuo video si trasformerà in un mondo di fantastiche avventure spaziali.
"MISSIONE SPECIALE" ACTION PACK è il kit completo che hai sempre sognato, con tutto quello che ti occorre per un divertimento senza fine: • computer 128KB-RAM • joystick • pistola a raggio • 6 videogames entusiasmanti...
Corri ad arruolarti negli Agenti ZX Spectrum presso i Negozi Freccia, Singer/Excel (Tel. 02/64678227), Expert (Pagine Gialle) e tutti i più importanti negozi di giocattoli ed elettrodomestici. Ti conviene: perchè fino al 30 aprile, trovi già compreso nel prezzo Ghostbusters II, il nuovo, entusiasmante gioco "acchiappafantasmi"!
Inoltre, sempre fino al 30-4, con sole 21.000 lire in più puoi acquistare **VideobasicJackson**, corso di programmazione BASIC con 5 cassette e manuale:

Action Pack Sinclair + Ghostbusters II + Videobasic Jackson L. 380.000 (IVA inclusa) invece di L. 558.000, risparmiando così 178.000 lire. Favoloso Sinclair!
Per informazioni telefona allo 02/26410511.

OPINIONE Comunicazione Integrata

Direttore responsabile: Jacopo Castelfranchi.

Capo redattore: Amedeo Bozzoni.

Redazione: Emanuela Adamoli, Filippo Bosio, Laura Diotti.

Segretaria di redazione: Paola Buratto.

Art Director: Rino Lionetti.

Grafico: Silvio Rusmini.

Impaginazione elettronica realizzata in Desktop Publishing con Macintosh II e Pagemaker 3.0

Collaboratori: Gianni Arioli, Giorgio Caironi, Maria Castelletti, Mauro Zandonai.

Responsabile DTP: Adelio Barcella.

Fotografie: Grafocolor.

AMSTRAD JUNIOR
Rivista bimestrale, una copia L. 10.000, numeri arretrati L. 15.000. Pubblicazione bimestrale registrata presso il Tribunale di Monza n. 696 del 7/3/1989. "AMSTRAD" è un marchio registrato dall'Amstrad Plc e dalle sue filiali. Il nome "Amstrad Junior" è usato sotto licenza.

Fotolito: Foligraph - Monza (S. Fruttuoso).

Stampa: GEMM Grafica srl - Paderno Dugnano (MI).

Diffusione: Concessionario esclusivo per l'Italia SODIP via Zuretti 25 - Milano, spedizione in abb. post. grup. IV/70.

Abbonamenti: annuale L. 49.000, estero L. 100.000

Gruppo Editoriale JCE srl
Sede legale, Direzione, Redazione, Amministrazione
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello B. (MI)
Tel. 02/66025.1
Telex 352376 JCE MIL I
Fax 02/6127620 - 66010353

Direzione amministrativa: Walter Buzzavo

Pubblicità e Marketing:
Gruppo Editoriale JCE - Divisione Pubblicità
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello B. (MI)
Tel. 02/66025.1

Concessionaria esclusiva per Roma, Lazio e Centro-Sud:
UNION MEDIA srl - Via C. Fracassini,18 - 00196 ROMA
Tel. 06/3215434 (13 linee R.A.)
Telex 630206 UNION I • Telefax 06/3215678

Abbonamenti: le richieste di informazioni sugli abbonamenti in corso si ricevono per telefono tutti i giorni lavorativi dalle ore 9 alle ore 12 tel. 02/66025.311 - 66025.338.

Spedizioni: Daniela Radicchi

I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale JCE, via Ferri 6 20092 Cinisello B. (MI), mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c.c.p. n. 351205. Per i cambi di indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 3.000, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

Testata temporaneamente non soggetta a certificazione non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero, come stabilito dal Regolamento del C.S.S.T.

Mensile associato all'USPI Unione Stampa Periodica italiana

SOMMARIO

NELLA CASSETTA

INFILTRATOR: MISSIONE SPECIALE

La versatilità che contraddistingue l'elicottero fa si che possa essere utilizzato in svariati campi; ad esempio in applicazioni militari, sia per missioni di pattugliamento che di attacco. È proprio quest'ultimo il caso di Infiltrator, la simulazione di volo in regalo questo mese. Con questo game potrete provare, anche senza brevetto, a pilotare uno fra i più moderni elicotteri da guerra

Fin dall'antichità uno dei desideri principali dell'uomo è sempre stato quello di poter volare. Da Icaro, il quale con ali di cera cercò di sorvolare il mare, a Leonardo da Vinci, che compì numerosi studi su rudimentali veicoli volanti, furono molti i nostri predecessori che spesero vite intere per cercare di avverare il sogno. Chissà cosa avrebbero dato per poter vivere nel nostro secolo, in cui migliaia di persone viaggiano giornalmente su un aereo, spesso anche controvoglia. Figuriamoci poi se vedessero un moderno aereo da guerra che fa sembrare quasi un'opinione la legge di gravità alla quale sono sottoposti tutti gli oggetti pesanti. Infine rimarrebbero a dir poco estasiati nel vedere anche il più semplice degli elicotteri in circolazione; una simile "macchina volante"

apparirebbe al loro sguardo incredulo come un'uccello di metallo che si libra nell'aria governato da qualche spirito ultraterreno. In effetti è proprio l'elicottero la dimostrazione più efficace di come l'uomo sia riuscito ad avverare quella che poco più di cento anni fa sembrava pura fantasia. Ad esso qualsiasi movimento in aria è permesso, può "spiccare" il volo da una pur minima piattaforma e nel caso non ne avesse una disponibile può rimanere sospeso a pochi centimetri dal suolo. Per invertire la rotta è sufficiente che compia mezzo giro su se stesso, l'aumento e la diminuzione di quota in verticale sono una sciocchezza. In poche parole è il mezzo che più di ogni altro dà a chi lo governa la sensazione di muoversi naturalmente in un elemento che naturale per l'uomo non è.

La versatilità che lo contraddistingue fa si che l'elicottero sia utilizzato in svariati campi; lo troviamo in occasione di soccorsi in luoghi impervi, di salvataggi di persone prigioniere in edifici in cui è scoppiato un incendio, di trasporto dei feriti agli ospedali e lo troviamo anche per applicazioni militari, sia per missioni di pattugliamento che di attacco.

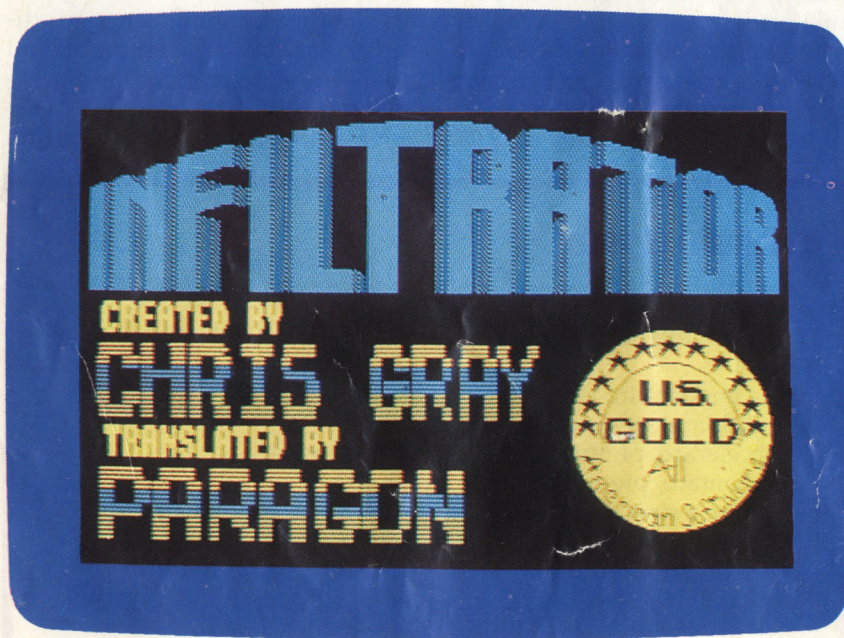
È proprio quest'ultimo il caso di Infiltrator, la simulazione di volo in regalo questo mese. Con essa potrete provare, anche senza brevetto, a pilotare uno fra i più moderni elicotteri da guerra. Con il termine "pilotare" non intendiamo muovere su e giù la cloche (il joystick) per evitare le asperità del terreno, ma governare il mezzo attraverso ciascuno dei complessi comandi di un elicottero. Basta dare un'occhiata alla strumentazione per capire che non si ha a che fare con roba da principianti:

Orizzonte artificiale: l'orizzonte artificiale è lo strumento che indica l'inclinazione del velivolo rispetto all'assetto orizzontale. È indispensabile per pennellare le virate e per non esagerare nell'inclinare il mezzo: con un'inclinazione troppo accentuata l'angolo di incidenza delle pale con l'aria potrebbe variare in modo irreparabile e l'elicottero non sarebbe più in grado di sostenersi in volo.

Bussola direzionale: è lo strumento più importante per ogni tipo di navigazione, marina ed aerea.

La bussola di Infiltrator dispone di un doppio display, analogico (con la lancetta magnetica) e digitale (con i numeri).

PROCEDURE DI VOLO

- *Premi i tasti B, S e I per mettere in moto l'elicottero.*
- *Quando i contagiri (RPM) arriva a 2300 o più, tira il joystick tutto indietro per decollare dalla piattaforma.*
- *Continua a tirare indietro fino a quando non ha lasciato la base e puoi vedere in lontananza un paesaggio verde con montagne.*
- *Quando sei in volo, premi [3 (Spec. Ams.) o T (C64)] per accedere alla videata del terminale e prendere le coordinate ADF appropriate. Quando sei alla videata computer, premi 2, la mappa tattica ti fornirà i valori della frequenza ADF. Per tornare alla videata del cruscotto, premi FUOCO due volte [e la BARRA SPAZIATRICE (Amstrad)/la BARRA SPAZIATRICE e qualsiasi tasto non assegnato (C64)].*
- *Premi [4 (Spec. Ams.)/* (C64)] per andare sulla videata comunicazioni e premi A per impostare l'ADF. Quindi batti il valore numerico, senza tenere conto di eventuali decimali. Per tornare al cruscotto, premi il bottone di FUOCO [BARRA SPAZIATRICE (C64, Amstrad)].*
- *Mantiene l'ADF puntato verso l'alto e alla fine arrivi alla tua destinazione.*

Indicatore del carburante: una barra orizzontale in fondo allo schermo indica il quantitativo di carburante ancora presente nel serbatoio.

Indicatori della temperatura dell'olio e della carica della batteria: anche questi due indicatori

sono rappresentati in alto allo schermo da due barre orizzontali.

Quando la temperatura è alta e la carica è bassa gli indicatori diventano rossi e un segnale acustico avverte che per riportare tutto alla normalità si deve rallentare e spegnere il turbo se in funzione.

Spie luminose: sono sei ed anch'esse producono un segnale acustico in caso di guasto. Esse sono contraddistinte da alcune lettere e indicano: un guasto al motore (E), batteria in difetto di carica (B), surriscaldamento dell'olio (O), carburante quasi esaurito (F), quota pericolosa (inferiore ai duecento piedi) (A), rotori sotto giri (R).

Le spie richiamano l'attenzione del pilota il quale, però, può porre rimedio in volo solo ad alcuni problemi (E,F,R). Negli altri casi è necessario tornare a terra per riparare il guasto.

Indicatore della velocità di volo: l'elicottero può raggiungere i 450 nodi e può anche superarli con l'uso del turbo.

L'ADF è l'indicatore automatico di direzione.

Una volta impostata la rotta che permette di raggiungere l'obbiettivo, esso aiuta a seguirla.

Se l'ADF lampeggia e il segnalatore gira vorticosamente vuol dire che si è raggiunta la meta e che quindi bisogna atterrare al più presto; se si accende e si spegne irregolarmente significa che non è stato impostato al meglio lo strumento.

Altimetro: segnala in piedi la quota del veivolo rispetto al livello del mare. La massima quota raggiungibile dall'elicottero è di ottomila piedi.

Contagiri: esso indica la cadenza dei rotori principali, cioè il numero di giri delle pale al minuto.

La cadenza ottimale è di 2300 giri/minuto, al disotto della quale è impossibile prendere il volo.

Spie luminose missili: sono disposte sulla sinistra del pannello di controllo e quando lampeggiano significa che si ha un missile puntato contro. In questo caso esistono due alternative: se la spia lampeggiante è quella contraddistinta dalla lettera R vuol dire che il missile è telecomandato via radar.

Per ingannarlo bisogna lanciare le scaglie metalliche di cui l'elicottero è fornito. Se si accende la spia H vuol dire che un missile a ricerca termica è diretto contro il veivolo; in tale situazione è necessario lanciare un bengala che attiri su di se l'ordigno.

Finora abbiamo visto solo la strumentazione di volo, tipica di un qualsiasi elicottero o, perlomeno, vista la presenza di apparecchiature di difesa passiva, di un elicottero militare da ricognizione. Nel caso di Infiltrator, però, si parla di una vera e propria macchina da guerra, un mezzo capace di attraversare il territorio nemico difendendosi, ma anche attaccando gli aerei nemici che gli si fanno contro. A questo proposito non può mancare un'accurata dotazione bellica resa prontamente disponibile da comandi di semplice accesso:

Cannoni: i cannoni vengono attivati con il tasto G. Le munizioni sono illimitate. Per colpire un nemico bisogna far entrare la sua sagoma nel contorno del mirino

CONTROLLI DI VOLO

Joystick

Tutti i movimenti dell'elicottero sono controllati dal joystick o dai tasti.
Per ascendere, tira indietro.
Per picchiare, spingi in avanti.
Per accelerare, premi FUOCO e spingi in avanti.
Per rallentare, premi FUOCO e tira indietro.
Per virare a sinistra, spingi a sinistra.
Per virare a destra, spingi a destra.
Per roteare in senso orario, premi FUOCO e spingi a destra.
Per roteare in senso antiorario, premi FUOCO e spingi a sinistra.

PROCEDURE D'ATTERRAGGIO

1) La tua velocità deve essere compresa tra 20 e 0 nodi.
2) L'orizzonte artificiale deve essere in piano e non devi stare virando.
3) L'indice di discesa deve essere al minimo.

Tastiera
La tastiera viene usata per controllare tutte le altre funzioni dell'elicottero.
B attiva la batteria
S inizializza il sistema di comunicazioni computer
I attiva l'accensione
G arma i cannoncini
R arma i missili a ricerca di calore
M (su Spectrum e Amstrad)
F applica i bengala
C applica le scaglie metalliche antiradar
H commutatore dell'indicatore di bersagli (HUD)
W commutatore del silenziatore
• cambia a sistema di comunicazione
4 (su Spectrum e Amstrad)
T per andare sul terminale del computer
3 (su Spectrum e Amstrad)
\+ accende il turbo (T commuta turbo su Spectrum e Amstrad)
– spegne il turbo
La BARRA SPAZIATRICE ha le seguenti funzioni:
• Deseleziona le armi sulla videata cruscotto (solo su C64)
• Fa tornare alla videata cruscotto da quella di comunicazione
• Fa tornare al terminale dalla videata di indicatore di situazione o di mappa tattica.
Le ultime due opzioni vogliono il BOTTONE DI FUOCO (solo su Spectrum).

HUD (vedere in seguito) e premere il tasto fire.

Missili: i missili vengono armati premendo il tasto M. Questo genere di arma è del tipo a ricerca di calore; ciò vuol dire che il missile è attratto da qualsiasi oggetto che emani calore. Come abbiamo già visto, l'unico modo per evitare di essere colpiti da un simile ordigno è sviarlo tramite una seconda fonte di calore. Quest'ultima deve essere però ad una temperatura molto elevata, in modo che il missile "preferisca" essa ai tubi di scarico dell'elicottero.

Per colpire un nemico non c'è bisogno che esso sia nel mirino. È sufficiente che sia visibile a prua dell'elicottero.

Al resto ci pensa il dispositivo di ricerca automatico.

Per ogni missione si hanno a disposizione quattro missili.

Bengala: i bengala, che si attivano con il tasto F, hanno la già citata capacità di attirare su di se i missili nemici.

Scaglie: il radar permette di individuare qualsiasi oggetto riflettente che si aggira nel suo campo d'azione, meglio se metallico. Ecco perché delle scaglie di metallo gettate in volo possono attirare verso di se un missile a ricerca radar.

Le scaglie si lanciano con il tasto C e sono disponibili in quantità illimitata come del resto i bengala.

A coronamento della già ottima attrezzatura precedente l'elicottero di Infiltrator dispone di altri dispositivi che ne ottimizzano l'efficacia:

Mirino HUD: appare sullo schermo premendo il tasto H ed è sempre rivolto secondo la direzione della prua del veivolo. Agendo sul joystick sarà possibile inquadrare gli aerei nemici e fare fuoco.

Turbo: il turbo viene attivato o disattivato con il tasto T. Esso permette di aumentare la velocità ma, se utilizzato troppo a lungo, può causare un repentino innalzamento della temperatura dell'olio con fusione del motore e conseguenze

immaginabili. Attenzione quindi ad usare il turbo con cautela e solo quando strettamente necessario, come in caso di duelli ravvicinati con veivoli nemici o necessità di raggiungere immediatamente la destinazione per guai tecnici.

L'accensione del turbo è indicata dalla spia luminosa sulla destra della strumentazione.

Silenziatore: può capitare che l'obbiettivo di una missione sia di atterrare in pieno territorio nemico, non a caso il nome di Infiltrator, e che quindi ci sia bisogno di condurre l'operazione nel più silenzioso dei modi. Il silenziatore, l'attivazione del quale è indicata da un'altra spia sulla destra dello schermo, entra in funzione con la pressione del tasto W.

Come ormai avrete capito lo scopo di Infiltrator consiste nel raggiungere l'obbiettivo stabilito all'inizio della missione sorvolando le postazioni nemiche e facendo fronte agli attacchi aerei che da esse partono. Vi trovate in un territorio montuoso e questo gioca a vostro favore grazie alla maggior manovrabilità del vostro mezzo rispetto a quella dei cacciabombardieri ostili. Ma non dimenticatevi del fatto che un aereo è di gran lunga più veloce anche del più moderno elicottero.

ARMAMENTO

I cannoni vengono armati premendo il tasto G. Se spari su un nemico che appare nella crocetta del mirino HUD, ne provochi il danneggiamento o la distruzione.
Qui disponi di munizioni illimitate.

Missili
Premendo R (su C64) o M (su Spectrum e Amstrad), si armano i missili a ricerca di calore. Per essere colpito, un nemico deve essere visibile, ma non occorre che sia inquadrato nella crocetta del mirino. Per ogni missione, disponi di quattro missili.

Bengala
I bengala si attivano premendo il tasto F.

Scaglie
Le scaglie metalliche vengono attivate per il lancio premendo il tasto C.

Oltretutto non dovrete affrontare un solo veivolo bensì intere squadriglie. Chi non se la sente è libero di rinunciare ma chi accetta la missione è subito avvertito: arrivare in fondo è un'operazione disperata, ma in caso di successo si avrebbe il riconoscimento ufficiale di tutti i superiori e, ciò che più conta, quello dell'intero paese. Se può consolarvi, anche in caso di sconfitta il vostro nome verrà ricordato come uno di quelli che hanno contribuito a fare grande la nazione per la quale combattete. In ogni caso non potrete intraprendere la missione se non conoscerete per filo e per segno le procedure di volo: al momento del faccia a faccia col nemico non ci sarà più tempo per pensare a quella o quell'altra manovra. Esse dovranno venirvi spontaneamente, l'unica arma che vi farà vincere sarà l'istinto; per questo imparate a memoria le istruzioni di volo che seguono ed esercitatevi con esse finché la vostra azione non si interromperà mai per cedere il posto alla valutazione di cosa sarà meglio fare in quel momento. Quegli attimi potrebbero essere fatali.

La prima operazione da compiere a elicottero fermo é quella di attivare la batteria, inizializzare il sistema di comunicazioni del computer di bordo e accendere i motori. Per fare ciò premere in sequenza i tasti B, S, I.

INDICATORI CRUSCOTTO

Orizzonte artificiale
L'orizzonte artificiale indica il tuo assetto attuale (gradi di inclinazione o virata).

Bussola direzionale
La bussola indica la direzione di rotta in gradi, sia in formato analogico che digitale.

Indicatore carburante
La barra orizzontale indica il carburante che rimane.

Temperatura olio e batteria
Questi due grafici a barre in alto sullo schermo, indicano le temperature della batteria e dell'olio. Quando la barra diventa rossa, le spie luminose lampeggiano e suonano fino a che non riduci il calore (rallentando per non sforzare la batteria o spegnendo il turbo per conservare l'olio).

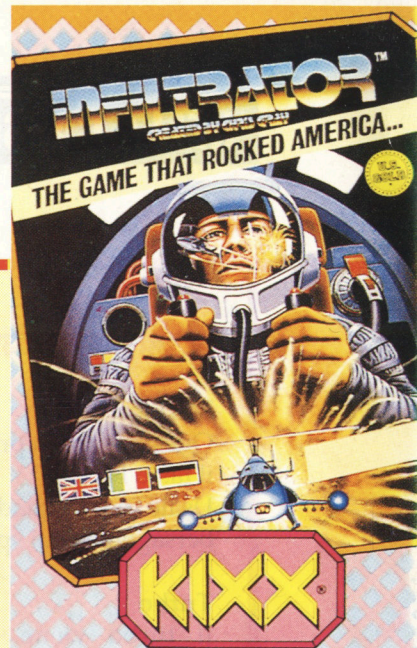
Spie luminose
Quando le sei spie luminose sulla parte superiore del cruscotto cominciano a lampeggiare e ad emettere segnali acustici, indicano:
E Guasto al motore
B Batteria surriscaldata
O Olio surriscaldato
F Carburante quasi esaurito
A Quota inferiore a 200 piedi
R Motore o rotori sotto giri
Le spie ti avvertono di condizioni che richiedono immediata attenzione. Sulle spie B, O e A puoi fare qualcosa direttamente, ma quelle E, F e R si riferiscono a problemi che non possono essere risolti in volo. In questi casi dovrei cercare di raggiungere la tua destinazione al più presto possibile.

Indicatore velocità di volo
Questo indica la velocità di volo attuale in nodi. La velocità massima è di 450 nodi (senza il turbo).

ADF
L'indicatore automatico di direzione (ADF) ti aiuta ad arrivare alla destinazione giusta.
Da notare che se l'ADF accende e si spegne a intermittenza, vuol dire che non è stato programmato bene nel terminale.
Se, invece, lampeggia e gira decisamente, vuol dire che sei proprio sopra la tua destinazione e devi atterrare immediatamente.

Altimetro
L'altimetro indica la tua quota attuale misurata in piedi. La quota massima raggiungibile è di 8000 piedi. Quando la quota scende sotto i 200 piedi, si attiva la spia luminosa e l'allarme acustico.

Contagiri (RPM)
Il contagiri indica la cadenza a cui ruotano le pale. La cadenza ottimale è di 2300 giri al minuto. Fino a quando i giri non arrivano a questo livello ottimale o superiore, non puoi volare. Durante questa fase, l'allarme di decollo suona fino a che il Gizmo non è decollato.

Spie luminose missile
Queste spie, sulla sinistra del pannello strumentazione, lampeggiano per indicare che vi è un missile diretto contro di te. Anche una sirena entra in funzione. Se la spia R si accende, vuol dire che si tratta di un missile radar guidato che si dirige verso il Gizmo. Occorre allora usare le scaglie metalliche per ingannarlo. Se si accende la spia H, vuol dire che un missile a ricerca di calore si dirige sul Gizmo e devi usare i bengala per ingannarlo.

ALTRI DISPOSITIVI

Mirino HUD
Questo si attiva premendo il tasto H.
Usalo per inquadrare un bersaglio su cui sparare.

Turbo
Il turbo viene acceso/spento mediante i tasti +/– (su Spectrum e Amstrad premi T).
Questo fa aumentare la velocità, ma causa anche il surriscaldamento dell'olio, per cui devi usarlo con cautela.
Quando il turbo è acceso, l'indicatore sulla destra della strumentazione, si accende.

Silenziatore
Il silenziatore viene attivato premendo il tasto W. Questo deve essere attivato tutte le volte che vuoi effettuare un atterraggio segreto, per non farti scoprire dal nemico con il rumore. Quando il silenziatore è attivo, l'indicatore sulla destra della strumentazione, si accende.

Pausa
Il fa andare sulla videate terminale o su quella di comunicazione.
Per tornare indietro, premi un qualsiasi tasto non assegnato. Su Spectrum e Amstrad, premi 3 (Pausa) e 4 per la videata comunicazione. Per uscire da queste opzioni, usa il bottone di FUOCO.

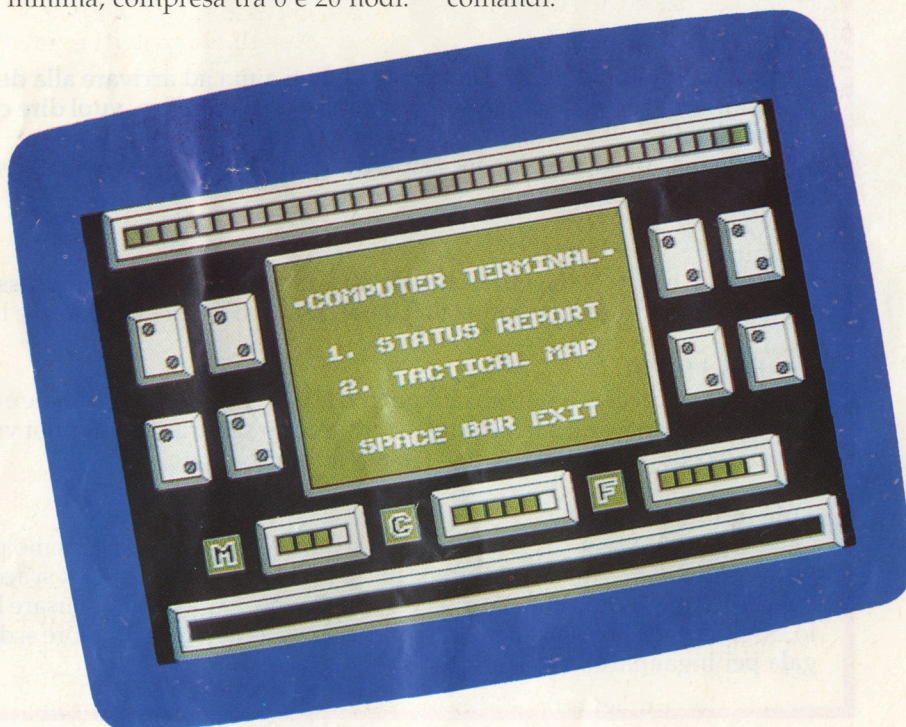
Il rotore principale inizierà a girare e quando raggiungerà i 2300 giri al minuto tirate indietro la cloche finché il veivolo non lascerà la piattaforma e la base stessa. All'apparire all'orizzonte di un paesaggio verde e montuoso potrete lasciare la cloche e premere il tasto 3 per accedere alla videata del terminale e ricevere dal quartier generale le coordinate ADF della missione che vi accingerete a compiere.

A questo punto con il tasto 2 farete apparire la mappa tattica sulla quale leggerete i valori della frequenza di comunicazione. Prendetene nota e tornate alla visualizzazione del check panel con la barra spaziatrice. Usate il tasto 4 per andare sul quadro comunicazioni e impostare la frequenza ricevuta dopo aver premuto A. I valori decimali della frequenza di comunicazione potranno essere ignorati. A questo punto non resterà che mantenere l'indicatore ADF rivolto verso l'alto fino a destinazione.

La procedura di atterraggio è molto delicata e deve essere eseguita con estrema attenzione non dimenticando alcun particolare. La velocità orizzontale deve essere minima, compresa tra 0 e 20 nodi. L'orizzonte artificiale deve essere in piano (assetto dell'elicottero orizzontale) e la velocità di discesa deve essere regolata al minimo.

Seguire queste procedure dalla fase di decollo a quella di atterraggio non è un problema. Il problema è ciò che sta in mezzo: la vostra visuale dalla cabina di pilotaggio è spesso cosparsa di puntini neri che via via si ingrossano svelando la sagoma di un aereoplano. Questo può essere amico o nemico e quindi la prima cosa da fare è quella di identificarlo. Per mettersi in comunicazione con gli altri piloti è sufficiente premere il tasto 4 che attiva la videata delle comunicazioni; con S si fa partire il segnale di riconoscimento al quale farà riscontro da parte dell'altro pilota un nome in codice che lo identificherà come nemico o amico. Altrettanto dovrete rispondere voi alla richiesta di un altro aereo: overlord e infiltrator sono i codici con i quali vi dichiarerete rispettivamente ostili o alleati. In caso vi troviate di fronte un aereo nemico... sapete cosa fare!

È possibile comandare l'elicottero sia da joystick che da tastiera.

Per il primo valgono i seguenti comandi:

manopola avanti per scendere di quota
manopola indietro per salire di quota
manopola a destra o sinistra per virare
fuoco premuto e manopola avanti per accelerare
fuoco premuto e manopola indietro per rallentare
fuoco premuto e manopola a destra o sinistra per roteare intorno all'asse del veivolo in senso orario o antiorario

Per quanto riguarda la tastiera le procedure di comando sono le stesse dove:
"Q" funge da manopola in avanti
"A" funge da manopola indietro
"O" funge da manopola a sinistra
"P" funge da manopola a destra
"@" funge da tasto fuoco

Sia col joystick che con la tastiera, la barra spaziatrice permette di cambiare videata. Più precisamente riporta alla schermata del pannello di controllo se ci si trova in quella delle comunicazioni, mentre riporta al quadro comunicazioni da quello di situazione o di mappa tattica. Se ci si trova già sul check panel la barra spaziatrice disattiva le armi selezionate. Al termine del volo, in caso di successo con le difese nemiche, il vostro compito è tuttaltro che esaurito: girate la cassetta (??), riavvolgete il nastro e caricate la missione di terra. Vi trovate all'interno della base nemica nell'intento di accedere a documenti segreti riguardanti il progetto di un'arma potentissima con la quale il nemico conta di annientare il vostro paese. Per fare ciò potrete fare uso dell'attrezzatura in dotazione, pari a quella di un agente segreto:
gas soporifero (S)
granata a gas (G)
rilevatore di mine (M)
cariche esplosive (E)
macchina fotografica (C)

Fra parentesi sono indicate le lettere che simboleggiano sullo schermo di gioco l'oggetto in questione. I documenti sono contraddistinti dalla lettera P.

Selezionato un'oggetto dallo schermo inventario (premere la barra spaziatrice per attivarlo) esso diventerà utilizzabile premendo il tasto fuoco. Le missioni che dovrete portare a termine durante la vostra incursione nella base nemica sono tre e vi saranno tempestivamente comunicate dal quartier generale. Le tre azioni sono in ordine crescente per quanto riguarda il livello di difficoltà per cui non cantate vittoria troppo presto se riuscirete a concludere la prima.

Non ci resta che augurarvi un "in bocca al lupo"; questo gioco sicuramente non vi deluderà, cercate voi di non deludere chi vi ha scelto per questa pericolosissima missione!

Gianni Arioli

ALTRI AEREI

Quando incontri un altro aereo, devi stabilire se si tratta di un aereo nemico o amico. Gli altri piloti, fanno altrettanto.
Appena avvisti un aereo, premi il tasto * (4 su Spectrum e Amstrad). Una volta in videata comunicazione, premi S per inviare un messaggio. Le uniche frasi che i sistemi di altri apparecchi capiscono, sono:
REQUEST ID (RICHIESTA IDENTIFICAZIONE)
OVERLORD (La tua identificazione per un nemico)
INFILTRATOR (La tua identificazione per un amico)
Dopo aver richiesto l'identificazione ad un altro aereo, esamina la risposta per trovare un nome in codice. Questo ti fornisce l'informazione necessaria per poter rispondere 'bene' alla 'loro' richiesta di identificazione.

Termine volo
Atterrato con successo alla prima destinazione, gira la cassetta sul Lato 2 e riavvolgi completamente. Poi fai partire il nastro per caricare la missione a terra.

Missione a terra
Dovrai vedertela con tre missioni di difficoltà progressivamente maggiori. Tutti i controlli della missione a terra sono:

Controlli
Tu sei la figurina grigio scuro sullo schermo. Per muoverti, spingi il joystick (o i tasti di direzione), a meno che tu non sia occupato con un oggetto attivo. Per attivare un oggetto selezionato, premi il bottone di FUOCO. L'oggetto attivo in corso è sempre indicato in basso sullo schermo. A seconda dell'oggetto attivato, può accaderti di non poterti muovere fino a che non hai finito.

Controlli tastiera
Premendo la BARRA SPAZIATRICE vai alla videata inventario:
S Gas soporifero
P Documenti
G Granata a gas
M Rilevatore mine
E Cariche esplosive
C Macchina fotografica
Seleziona usando il joystick (o i tasti di direzione) e FUOCO.

RYGAR, L'INVINCIBILE

Ora tocca a voi; cioè a Rygar, che non è riuscito a scappare in tempo al raid delle milizie del tiranno. Lo hanno preso e portato nelle segrete del palazzo in attesa del suo turno. Ma attenzione: il trono dell'imperatore potrebbe vacillare da un momento all'altro.

L'anno è il 2037. Il luogo è il pianeta Tetron, il più antico dei pianeti del sistema solare, anche se fino al 2006 nessuno sulla terra ne conosceva l'esistenza.

Lo strato superficiale del pianeta è composto di Masonite, una sostanza studiata per la prima volta dall'illustre mineralologo Edward Mason che gli diede il nome e ne verificò in laboratorio la proprietà di assorbire ogni genere di radiazione. Per questo motivo il pianeta si celò sempre ai telescopi e agli altri strumenti di ricerca planetaria.

Non deve essere stata una bella sorpresa per gli abitanti della terra quando, il 10 novembre 2006, in occasione del quinto anniversario della salita al potere del giovane imperatore Morel II, l'esercito da lui comandato invase il loro pianeta.

Fin dalla nascita il futuro regnante rivelò atteggiamenti molto diversi da quelli che contraddistinsero suo padre, amato dai suoi sudditi per la magnanimità e la generosità che continuamente dimostrava.

Narrano gli annali che ancor giovane Morel II segregò la prima moglie Julia nei sotterranei del suo angusto palazzo, solo per tenerla lontano dagli sguardi del popolo.

Il primo omicidio lo commise pochi anni dopo quando il suo precettore osò rimproverarlo per la poca applicazione che dimostrava negli studi.

Del resto egli preferiva dedicarsi all'attività militare e alla cultura del suo fisico.

Anche i suoi passatempi dimostravano la crudeltà del suo animo. Inventò egli stesso uno dei giochi più sadici, lo Squonx, e per potersi divertire in ogni momento fece allestire all'interno dei giardini del palazzo imperiale un'arena appositamente per questo suo svago.

Lo Squonx non è altro che la versione moderna del circo romano: al posto dei gladiatori vi sono i giovani più prestanti dei vari territori del regno.

I leoni e le tigri sono sostituiti da orribili mostri importati da ogni parte della galassia.

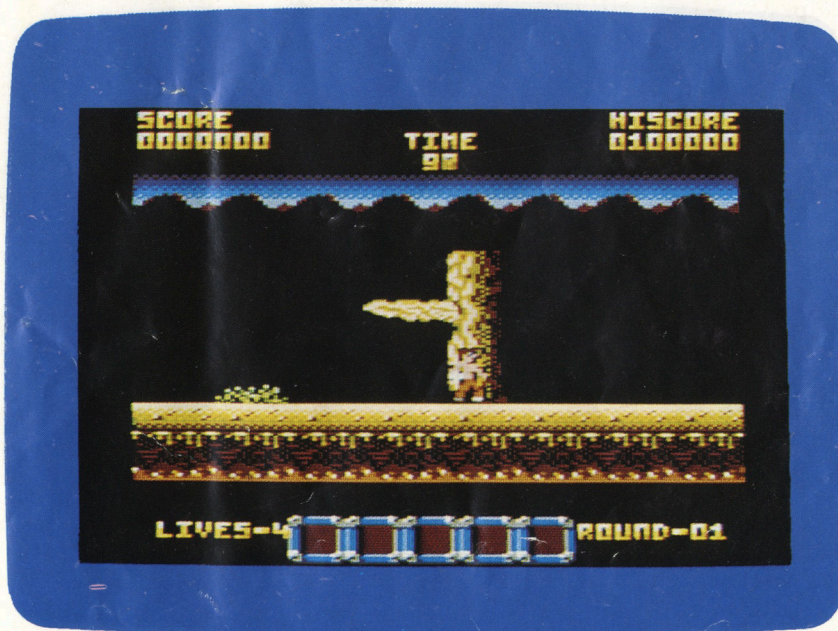
Nell'arena vi è un percorso con ogni genere di pericoli, tutti usciti dalla diabolica mente del futuro imperatore al solo scopo di aumentare la "spettacolarità" della morte delle cavie innocenti che vi si imbattevano.

Per dimostrare a tutti che i partecipanti non venivano scelti solo fra le classi inferiori della popolazione, Morel II designò addirittura la seconda moglie Mita, rea di aver tentato la fuga dal palazzo del suo signore-padrone, come prima "sperimentatrice" dell'arena durante la cerimonia di inaugurazione.

Quando il padre abdicò, la venuta al potere di Morel II significò il terrore fra la popolazione di Tetron: ogni settimana le guardie imperiali irrompevano nelle case alla ricerca di giovani da mandare a morte certa fra le insidie dello Squonx.

L'imperatore era talmente sicuro dell'impossibilità di uscire vivi dalla prova da lui stesso progettata che promise pubblicamente di lasciare il trono a chi sarebbe riuscito a violare la sua macabra invenzione. Dopo anni di vittime innocenti la popolazione del pianeta Tetron iniziò a scarseggiare, e Morel II, fedele fino in fondo alla malvagità che lo contraddistingueva, pensò bene di andare a prendere le comparse su altri pianeti piuttosto che rinunciare al suo svago preferito. Per questo invase la terra.

A dire il vero un gesto di "estrema magnanimità" egli lo fece: dato che l'uscita del percorso non fu mai anche lontanamente sfiorata da nessun partecipante l'imperatore decise che per uscire vivi dall'arena sarebbe bastato raccogliere un certo numero di icone disseminate sul percorso. In caso di successo avrebbe mandato i suoi uomini a salvare il vincitore.

Malgrado questa concessione i risultati non cambiarono: anche la popolazione terrestre pagò e continua a pagare inutili vittime alla crudeltà di Morel II. Ma ora tocca a voi; non siete riusciti a scappare in tempo al raid delle milizie del tiranno. Vi hanno preso e portato nelle segrete del palazzo in attesa del vostro turno. Ma attenzione: il trono dell'imperatore potrebbe vacillare da un momento all'altro.

NELLA CASSETTA

Lo schermo di gioco e i comandi

Sullo schermo di gioco appare una piattaforma galleggiante scorrendo la quale verso destra appaiono le diverse insidie da affrontare: siepi con spine velenose, botole, trappole che scattano ogni qualvolta qualcosa gli si avvicina, ponti che crollano sotto il benché minimo peso, sabbie mobili.

Il pericolo maggiore è però rappresentato dalle mostruose creature che si aggirano per il percorso, il solo contatto delle quali è sufficiente per mandarvi all'altro mondo.

Unica arma a vostra disposizione è un particolare strumento, evoluzione dell'antica pistola terrestre, i cui proiettili disintegrano ciò in cui si imbattono.

Le icone disseminate nel percorso hanno anche la facoltà di accrescere la forza e modificare la posizione all'interno dell'arena.

Le icone raccolte sono raffigurate in basso allo schermo insieme al livello di gioco in cui vi trovate.

In alto appare il punteggio, il record e il tempo ancora disponibile per portare a termine il quadro raccogliendo le icone in esso nascoste. Le vite a disposizione sono quattro e non possono essere recuperate con bonus.

I comandi versione CPC

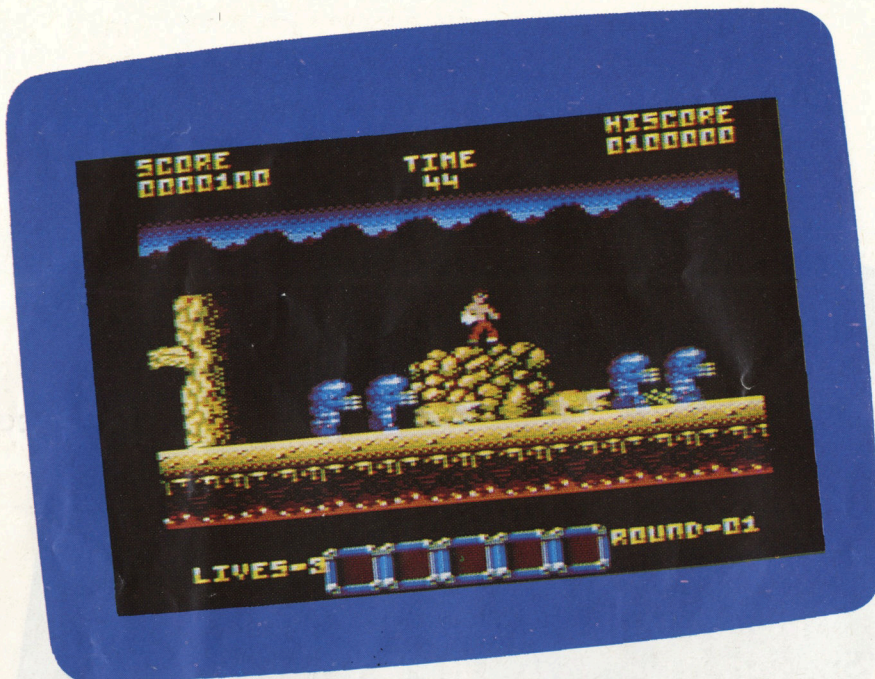
Per caricare il gioco premere contemporaneamente i tasti CTRL e il piccolo ENTER. Premere il tasto PLAY del registratore. Rygar può essere giocato sia con il joystick che con la tastiera.

Nel primo caso i comandi sono:
manopola avanti per saltare
manopola indietro per abbassarsi
manopola a destra o a sinistra per andare nella direzione desiderata
tasto fuoco per fare fuoco
Se invece preferite servirvi della tastiera:
"Z" per andare a sinistra
"X" per andare a destra
"SHIFT" per saltare
"RETURN" per fare fuoco
"BARRA SPAZIATRICE" per abbassarsi Questi sono i tasti standard utilizzabili appena caricato il gioco. Ciò non toglie che sia possibile ridefinire i tasti a piacimento selezionando l'opzione 3 del menù principale.

I comandi versione SPECTRUM

Per caricare il gioco digitare: LOAD "" Rygar può essere giocato sia con il joystick che con la tastiera.

Nel primo caso i comandi sono:
manopola avanti per saltare
manopola indietro per abbassarsi
manopola a destra o a sinistra per andare nella direzione desiderata
tasto fuoco per fare fuoco. Se invece preferite servirvi della tastiera:
"Z" per andare a sinistra
"X" per andare a destra
"SHIFT" per saltare
"RETURN" per fare fuoco
"BARRA SPAZIATRICE" per abbassarsi Questi sono i tasti standard utilizzabili appena caricato il gioco. Ciò non toglie che sia possibile ridefinire i tasti a piacimento selezionando l'opzione 3 del menù principale.

Gianni Arioli

SE POTESSI AVERE ...
UNA COMPILATION AL MESE !

OGGI NON DOVETE PIU' SOGNARE !!!

AMSTRAD TI PROPONE OGNI MESE
UNA RACCOLTA DEI PIU' GRANDI SUCCESSI DELLE SALE GIOCO
PER I COMPUTER CPC 464/6128 E ZX SPECTRUM.

La compilation **"Special Action"** per ZX Spectrum comprende:

- Basket Master
- Salamander
- Shoalin's road
- Gryzor
- Target renegade
- IK +

COD. 10-70100	L. 29.000 CASSETTA

La compilation **"La Selection"** per Amstrad CPC comprende:

- Salamander
- Targert Renegade
- Crazy Cars
- Gryzor
- Il vendicatore
- Basket Master
- Barbarian

COD. 10-70110	L. 29.000 CASSETTA
COD. 10-75100	L. 39.000 SU DISCO

Le due compilation possono essere richieste per posta al Gruppo Editoriale JCE, compilando i tagliandi alle Pagg. 31-34

GIOCHI PER AMSTRAD CPC

Chi ha a casa il CPC alzi la mano! Questa carrellata di prodotti è per voi: ben 7 giochi diversi e attualissimi sono stati visti in anteprima. Tutti da provare...

Batman

Dagli schermi dei cinema, la Ocean porta sugli schermi dei nostri computer Batman the Movie.

Si tratta di uno dei più bei giochi che abbiamo mai visto per il nostro computer, pertanto ve lo descriviamo dettagliatamente.

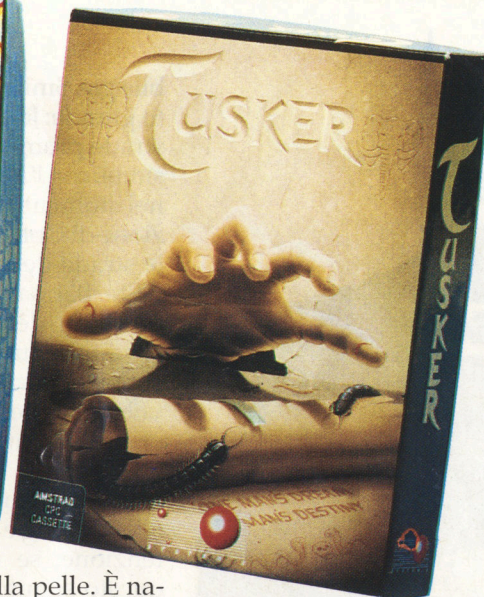
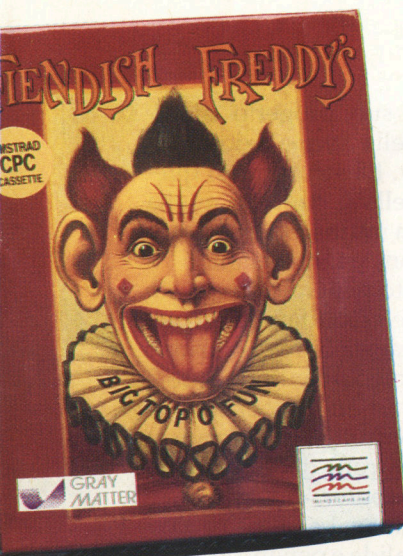
Batman è un videogioco decisamente molto completo. La caratteristica fondamentale che lo pone un gradino al di sopra dei soliti videogiochi è l'eccezionale varietà della dinamica del gioco, ma non manca un'ottima realizzazione grafica e sonora.

Il programma ricalca molto da vicino la trama del film omonimo che è comparso sugli schermi del cinema alla fine di ottobre. Vediamo rapidamente di cosa tratta il film e quindi il videogioco.

Gotham City è una città tristemente famosa poiché ha un tasso di criminalità altissimo: dopo il calare del sole è impossibile girare per le strade senza rischiare di essere rapinati, malmenati oppure uccisi. Venti o trenta anni fa i genitori di Bruce Wayne furono freddamente assassinati da Jack Napier, un folle criminale. Bruce era un ragazzino, ma ereditò una fortuna dai genitori e poiché non aveva alcun bisogno di lavorare decise di porsi al servizio della giustizia circolando la notte mascherato da Batman, il vigilante mascherato. Tutto procede per il meglio, finché Batman si trova di fronte al più pericoloso criminale della città, quello stesso Jack Napier che in passato uccise i suoi genitori.

Il programma è suddiviso in cinque parti che rappresentano le cinque fasi fondamentali del film.

Al primo schema di gioco Batman si trova nella fabbrica chimica Axis, dove è stato visto Jack Napier. Voi dovete guidare Batman lungo i corridoi e i differenti piani della Axis finché non raggiungete il perfido criminale e lo gettate in un serbatoio contenente un acido cor-

rosivo. Per riuscire nell'impresa dovete uccidere o comunque scavalcare tutti gli scagnozzi di Jack, il che significa evitare i loro proiettili e le loro granate e colpirli senza pietà con il Batarang, un'arma efficacissima di cui dispone il nostro eroe.

Talvolta, se il nemico è molto vicino, Batman lo colpisce direttamente con il potente pugno.

I movimenti di Batman sono molto belli: si può muovere a destra o a sinistra camminando, può salire o scendere le scale e inoltre grazie ai suoi fantastici "giocattoli" è in grado di superare dislivelli senza l'aiuto di scale. In caso di necessità può lanciare la bat-fune, ancorarla a qualche appiglio e arrampicarsi, oppure può lanciarsi da altezze considerevoli frenando la propria caduta con il mantello.

Naturalmente si deve ricordare che Batman non è un "supereroe": egli è un uomo normalissimo dotato di alcune apparecchiature nonché di un'efficace corazza che lo protegge parzialmente dai colpi degli avversari.

Questo significa che può resistere solamente a un certo numero di colpi, dopodiché muore.

Dopo avere gettato Jack Napier nel serbatoio di acido, Batman crede di averlo ucciso e quindi di avere risolto il più grande problema nella lotta contro la criminalità.

In realtà Jack è solo ferito gravemente, e l'acido gli trasforma i lineamenti e il colore della pelle. È nato Joker: la sconfitta del crimine deve ancora venire.

Se si riesce a terminare la prima fase del gioco (non è facilissimo, ma con un po' di pazienza si raggiunge l'estremità della fabbrica Axis e si può gettare Jack nel serbatoio) si passa a una fase successiva del film. Joker ha rapito la bella Vick Vale, Batman riesce a liberarla, ma deve fuggire con la sua Batmobile.

Lo scenario del secondo schema di gioco sono le strade di Gotham City, e voi vi trovate alla guida della Batmobile e dovete riuscire a raggiungere la Batcave per portare al sicuro Vick, oltre a voi stessi.

E chiaro che la struttura della seconda parte del gioco è completamente diversa dalla prima: non più un multiscreen, ma un ottimo simulatore di guida stile "Pole position", con qualche bat-differenza: per curvare a un incrocio senza perdere velocità dovete lanciare un rampino che si aggancia a un lampione e permette una curva molto rapida.

La batmobile inoltre dispone di un radar che indica la direzione da seguire per non capitare nella mani degli scagnozzi di Joker né contro un posto di blocco della polizia.

Anche in questo caso l'animazione è di ottimo livello e il gioco è piacevole.

Raggiungendo la Batcave si accede alla terza parte del videogioco, che si svolge proprio nell'antro che funge da base logistica di Batman.

Joker ha creato un prodotto chimico terrificante: lo Smilex.

Tale prodotto, inserito nelle confezioni di alcuni prodotti di uso quotidiano, ha non solo un effetto mortale, ma distorce in una smorfia atroce il viso del malcapitato utente.

È assolutamente necessario individuare a quali prodotti joker ha aggiunto lo Smilex.

Per raggiungere lo scopo Batman si serve del suo potentissimo computer, sito nella Batcave.

Questo schema di gioco richiama da vicino il noto Master Mind: voi dovete riuscire a selezionare i tre prodotti mortali scegliendo tra

molti. Il computer è in grado di dirvi quanti, ma non quali oggetti avete scelto correttamente.

Mentre i primi due schemi di gioco erano ricchi d'azione, il terzo richiede soprattutto riflessione e abilità.

Se Batman riesce a individuare i prodotti nocivi e quindi a neutralizzare il piano criminale di Joker, si procede con la quarta fase del gioco.

Joker circola per la città con un carrozzone al quale sono appesi dei grandi palloni riempiti con il terribile gas Smilex. La minaccia è molto grande: Joker attira la folla per le strade promettendo regali a profusione, con l'intento di liberare il gas nel momento in cui tutta la popolazione di Gotham City si riversa per le strade della città. Anche questa volta Batman deve impedire l'attuazione del nefasto progetto: a bordo del suo Batwing, un piccolo aereo a reazione molto maneggevole, deve cercare di tagliare i cavi che assicurano a terra i palloni mortali.

Naturalmente voi siete alla guida del Batwing e dovete fare molto attenzione: se mancate un pallone questo si autodistrugge liberando il pericoloso gas sulla folla.

È evidente che Joker tenta di fermare Batman inviando alcuni dei suoi uomini su alcuni elicotteri armati che devono assolutamente essere eliminati.

Se superate anche la quarta fase (il che significa che siete proprio bravi), raggiungete l'ultima fase di gioco, che è anche la scena finale del film.

Batman deve inseguire Joker sulla cattedrale di Gotham City, fino alla cima del campanile, e deve ucciderlo, questa volta definitivamente. In caso di insuccesso Joker può fuggire su un elicottero e terminare il suo progetto di distruzione della popolazione di Gotham City. La struttura di quest'ultimo livello è simile a quella del primo: un multiscreen con ottima animazione e tanta azione.

Il commento generale su questo programma è assolutamente positivo: sia l'idea, sia la realizzazione sono davvero eccellenti. Il gioco è molto vario e non annoia mai: si passa dal controllo di Batman in persona al controllo della Batmobile, del Batcomputer, del Batwing e ancora di Batman. La grafica è davvero molto valida e persino le istruzioni sono complete e esaurienti, oltre a essere tradotte in italiano.

Strider

Restiamo in tema di supereoi e vediamo insieme un ottimo programma della Capcom: Strider.

Strider è un personaggio eccezionale, un guerriero nato: è fortissimo e soprattutto è abilissimo a maneggiare la sua possente spada, un'arma incredibile che gli consente di affrontare a viso aperto i nemici più temibili.

La velocità con cui Strider maneggia la pesante spada è tale che non si riesce neppure a vederla: potete vedere solamente il bagliore che sfreccia nell'aria con un minaccioso sibilo.

Naturalmente voi controllate Strider, e il vostro compito consiste nel riuscire a penetrare la sede dell'Armata Rossa, il potente esercito dell'Unione Sovietica, in modo da carpire i segreti militari più importanti per trasmetterli ai superiori a Washington.

La missione inizia nel cuore di Mosca, sulla Piazza Rossa dove Strider deve lottare contro gli agenti del KGB, il potente servizio segreto sovietico, che tentano in tutti i modi di fermarlo.

Per superare questo primo stadio del gioco dovete dimostrare una notevole abilità nell'uso della spada, nonché notevoli capacità

atletiche per saltare i numerosi ostacoli che vi sbarreranno la strada.

Terminato questo primo stadio "cittadino" vi dovete trasferire nella gelida Siberia, dove tra le raffiche di impietoso vento dovete affrontare altre frotte di nemici, e se superate anche questa prova vi aspetta la giungla, dove lance e frecce avvelenate oscurano la luce del sole.

Nella giungla il vostro nemico non è più il temibile KGB, bensì le tribù selvagge autoctone.

Per affrontare l'ultima prova, la più difficile e la più rischiosa, dovete tornare a Mosca ad affrontare il Gran Maestro dell'Armata Rossa.

Solo se riuscite a sconfiggere quest'ultimo la vostra missione puòdirsi riuscita, altrimenti il futuro del mondo occidentale è segnato.

È difficile dare una valutazione complessiva di questo videogioco: vediamo in dettaglio le sua caratteristiche sia positive, sia negative.

Innanzitutto diciamo che l'ambientazione non è la più adatta in questi tempi di distensione internazionale in cui l'Unione Sovietica perde di giorno in giorno la triste fama di "Impero del male" per somigliare sempre più a una nazione amica.

Naturalmente i videogiochi hanno poco a che fare con la politica, tuttavia Strider ci sembra decisamente poco tempestivo da questo punto di vista.

Quello che lascia un po' perplessi è la totale mancanza di realismo del gioco. La Piazza Rossa somiglia davvero poco a una piazza: sembra piuttosto uno scenario da film di fantascienza. La Siberia dal canto suo è un territorio ben strano, per non parlare della giungla.

È vero che un videogioco non deve essere per forza realistico, ma allora perché descrivere il personaggio e la missione di Strider in questi termini?

La dinamica e la giocabilità di Strider sono piuttosto buone: manca certamente la grande fantasia e varietà che contraddistingue Batman, tuttavia il gioco è piacevole e divertente.

La realizzazione grafica rappresenta invece il punto di forza di Strider: è vero che tutti gli scenari e tutti i personaggi a cominciare dal protagonista sono "esagerati", tuttavia i disegni sono curati e l'animazione è valida.

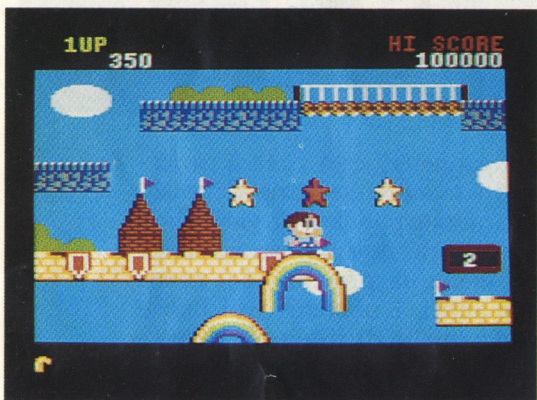
Rainbow Island

Vi ricordate "Bubble Bobble", quel gioco che vedeva due simpatiche creature di nome Bub e Bob protagoniste di un avventuroso viaggio pieno di insidie? Con Rainbow Islands rimaniamo in loro

compagnia; questa volta li troviamo in un nuovo scenario, delle isole incantate popolate da variopinte creature che non gradiscono eccessivamente la presenza dei nostri due amici. L'obbiettivo di Bub e Bob è quello di risalire le diverse isole che compongono i sette livelli di gioco, ognuno dei quali presenta diversi pericoli, dai ragni ai bruchi, dai corvi ai ciclopi, dai draghi agli spiriti.

Unico loro alleato è, strano a dirsi, l'arcobaleno, che essi possono utilizzare sia come arma, scagliandolo contro i nemici, sia come ponte per passare da un'isola all'altra. In questo ultimo caso essi devono essere molto lesti nel cambiare isola, poiché può capitare che l'arcobaleno non riesca a sopportare il loro pur esiguo peso. Questo comporterebbe la ricaduta verso il basso dei nostri due eroi, e quindi la necessità di ricominciare tutto dall'inizio. Durante il percorso Bub e Bob si imbattono in numerosi oggetti ognuno dei quali li aiuta nella loro impresa. Le pozioni rosse e quelle gialle permettono di aumentare rispettivamente il numero di arcobaleni che si possono lanciare

in una sola volta e la gittata degli stessi. Come se le insidie non bastassero vi è un'ulteriore difficoltà: dopo un certo tempo le isole incominciano a sprofondare per cui, se non vorranno essere inghiottiti dai flutti, i nostri amici faranno meglio ad affrettarsi nella risalita.

Rainbow Islands è sicuramente uno dei migliori arcade fra quelli che si sono affacciati sul mercato in questi ultimi tempi. Esso si avvale di numerose trovate che ne elevano notevolmente la giocabilità: prima fra tutte l'idea degli arcobaleni la quale fa in modo che il giocatore non si limiti unicamente a colpire gli avversari per avanzare nel percorso ma si costruisca il cammino

da solo valutando la direzione migliore per farlo. Corredato di un ottima grafica il programma presenta anche la possibilità di giocare in una o due persone contemporaneamente in modo da poter compiere sfide dirette sullo stesso quadro di gioco e non, come capita nella maggior parte dei casi, alternandosi con il joystick.

Altro elemento che accresce l'interesse per il gioco è l'esistenza in ogni livello di una stanza segreta, di cui, per non farvi mancare la sorpresa, non vi diremo altro.

Rainbow Islands è la dimostrazione di come si possa creare un ottimo gioco con un idea semplice ed originale, senza ricorrere a ricercati stratagemmi per aumentare il divertimento. Complimenti alla Ocean per esserci riuscita.

Ninja Warriors

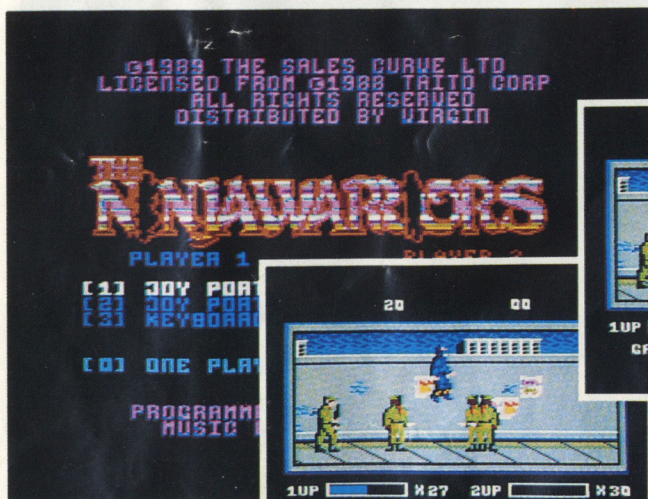
Concludiamo questa carrellata con un gioco d'azione proposto dalla Virgin Games. Si tratta di una versione metropolitana delle arti marziali. Eravamo abituati a vedere i ninja, supremi esponenti di queste discipline, in scenari tipicamente orientali; nel caso di Ninja Warriors, invece, ci troviamo nel bel mezzo di una moderna metropoli, fra grattacieli e strade trafficate. Cosa ci faccia un ninja in tale posto è presto spiegato: Bangler è un politico che dopo una breve e corrottissima carriera è riuscito a diventare presidente della Confederazione Terrestre.

Una volta al potere ha soffocato nel sangue, con terribili agguati compiuti dalle sue squadre di polizia, ogni tentativo di opposizione e di richiesta di libere elezioni. Il dottor Mulk e il suo staff di ricerca nel campo della robotica non si sono dati per vinti e hanno costruito, in un laboratorio sotterraneo, un robot con sembianze perfettamente umane allo scopo di uccidere l'illegittimo presidente.

Il robot, travestito da ninja, non è autonomo e va controllato manualmente a distanza tramite console.

Voi siete un componente dello staff del dottor Mulk e avete l'incarico di comandare l'automa fino a Bangler.

Ci sono cinque zone in cui penetrare prima di arrivare all'obbiettivo. Anche con il coltello laser e i proiettili rotanti non sarà facile superare tutte le squadriglie della Polizia Governativa. Oltretutto il presidente ha dalla sua parte una serie di potentissimi maghi capaci di creare dal nulla mostruosi esseri dalla forza inaudita.

Ninja Warriors soddisferà sicuramente gli amanti dei giochi d'azione. I sei livelli mozzafiato che lo compongono non lasceranno il benché minimo attimo per distrarsi poiché in questo caso la barra dell'energia in alto allo schermo diminuirebbe inesorabilmente condannando la missione all'insuccesso. La grafica è buona e i comandi sono facilmente gestibili sia da joystick che da tastiera.

Tusker

La System 3 ci propone questa avventura animata la cui trama è esaurientemente esposta nel pregevole libretto di istruzioni e che qui di seguito riassumiamo: vostro padre, un archeologo di fama mondiale da sempre alla ricerca del mitico tesoro del cimitero degli elefanti, è scomparso durante l'ultima sua spedizione in Africa. Egli era solito portare con sé nei suoi viaggi un vecchio diario sul quale annotava tutte le informazioni ottenute con anni e anni di ricerche. Eppure per l'ultimo viaggio, quello che non lo vide più fare ritorno, lasciò a casa l'inseparabile libretto quasi avesse presagito che qualcosa non sarebbe andato per il verso giusto. L'unico oggetto che vi può fornire qualche indizio per ritrovare vostro padre è appunto il suo diario, sull'ultima pagina del quale risalta uno strano nome, Nyahururu, che dopo alcune ricerche, avete accertato essere un luogo dell'Africa centrale. Decidete di partire per saperne qualcosa di più e qui inizia la vostra avventura: vi trovate in un assolato deserto e avanzate per trovare qualche indizio su vostro padre. Durante il cammino vi imbatterete in indigeni ostili che dovrete affrontare con l'arma in quel momento a vostra disposizione. All'inizio vi dovrete accontentare dei vostri pugni; in seguito farete affidamento sulle armi e sugli oggetti che via via raccoglierete sul percorso: il coltello, il macete, la fionda e il fucile per quanto riguarda le prime, la borraccia, il libro, l'orologio, le pepite d'oro, il flacone di acido e quello di medicine, il martello e lo scalpello, la chiave, la scatola di fiammiferi, gli idoli e la tavola di legno per quel che riguarda i secondi. Sta a voi scoprire l'utilità di questi ultimi: sul libretto di istruzioni vi sono per ogni oggetto dei sibillini aiuti che, con un po' di perspicacia, riuscirete a decifrare. Ogni arma a vostra disposizione può essere usata con appositi comandi per impratichirsi dei quali non occorre un tempo eccessivo. Sulla parte superiore dello schermo di gioco sono rappresentati da una parte l'arma e l'oggetto attivo, cioè quelli disponibili al momento, dall'altra la quantità di energia e di acqua a disposizione. Questi ultimi elementi sono entrambi indispensabili per poter continuare il gioco ma mentre il primo una volta utilizzato non può più essere recuperato il secondo sì: basta munirsi del coltello e della borraccia e tagliare la corteccia dei cactus in primo piano sulla schermata del gioco.

La caratteristica che risalta di più in Tusker, è sicuramente il fatto che il giocatore stesso non sappia a priori cosa lo aspetta negli schermi di gioco e nemmeno quali siano le azioni che deve compiere per proseguire. Le doti richieste a chi desidera cimentarsi con Tusker sono quindi capacità di improvvisazione e logica, oltre ovviamente ad una discreta destrezza col joystick. Buono il giudizio globale del programma anche per quanto riguarda la grafica che lo supporta.

Fiendish Freddy's Big Top O'Fun

La Mindscape Inc. ci propone questa sua creazione ispirata al variopinto mondo del circo.

La vicenda da cui il programma prende spunto è il filo conduttore di tutto il gioco: siete i proprietari di un piccolo circo, la cui attività è legata più alla vostra passione per il nobile spettacolo che agli incassi che esso produce.

A dire il vero il bilancio dell'impresa è piuttosto in rosso, tanto è vero che siete stati costretti a chiedere un prestito ad un avido banchiere per far fronte alle notevoli spese che la vostra attività richiede.

Non manca molto alla scadenza entro la quale vi eravate impegnati a restituire il denaro, ma la cassa del botteghino è ancora all'asciutto.

Il banchiere, dal canto suo, spera che voi non riusciate ad assolvere al debito in modo da potersi appropriare del terreno sul quale il tendone si erge, come stabilito dal contratto in caso di insolvenza.

Per assicurarsi questo obbiettivo ha mandato un oscuro personaggio, tale Fiendish Freddy, per sabotare lo spettacolo e non permettere quindi alcun incasso.

Durante il gioco dovrete fare in

Altered Beast

Proseguiamo questa rassegna di videogiochi per Amstrad CPC con un altro prodotto Activision: Altered Beast. A nostro avviso è la Cenerentola del gruppo, infatti è un gioco abbastanza scontato e piuttosto banale. La storia è la solita: Athena, la figlia di Zeus, è stata rapita dal malvagio Nelf e solo un valoroso guerriero come voi la può salvare. Siete dotati di superpoteri grazie ai quali potete trasformarvi in strani esseri viventi: Strongman, il Lupo Mannaro, la Tigre Mannara o l'Orso.

La struttura del gioco però è sempre la solita: dovete procedere lungo un percorso affrontando e uccidendo tutti i nemici che tentano di fermarvi.

La grafica comunque è piuttosto bella e solleva questo gioco dal mare delle banalità.

modo che gli artisti si esibiscano al meglio e, soprattutto, che non cadano nei numerosi trabocchetti che Freddie ha preparato contro di loro. Le attrazioni del vostro circo sono sei; vediamole in dettaglio:

Tuffo nella tinozza: dalla vertiginosa altezza in cui è stato posto il trampolino dovrete tuffarvi in un secchio d'acqua che diventa sempre più piccolo con il variare dei tre livelli di gioco.

Durante il tuffo dovrete compiere alcune fra le svariate evoluzioni possibili, agendo sul joystick.

Se indugerete troppo nel compierne una (bisogna essere in posizione immediatamente dopo il suono di un campanello) Freddie azionerà il suo potente ventilatore facendovi così uscire dalla verticale della tinozza.

Giocoliere: in sella ad un monociclo dovrete cercare di mantenere in aria il maggior numero degli oggetti che il vostro assistente vi passerà al volo.

Attenzione a Freddie che improvvisamente prenderà il posto dell'assistente e al posto dell'attrezzatura da giocoliere vi lancerà una bella bomba innescata!

Passeggiata sulla fune: usando l'asta per mantenervi in equilibrio dovrete passare da una piattaforma all'altra camminando sul filo posto a considerevole altezza.

Converrà affrettarsi nel terminare poiché Freddie è sempre in agguato e dopo un certo tempo entrerà in azione con una delle sue invenzioni. L'uomo cannone: dovrete farvi sparare col cannone per colpire un bersaglio posto in alto all'arena. Anche qui alla minima incertezza interverrà Freddie che con un coperchio otturerà la bocca del cannone facendolo esplodere.

Trapezio: l'obbiettivo è passare da un trapezio all'altro calcolando il tempo giusto per non mancare la presa. Attenzione: Freddie ha in mano delle forbici...

Lancio dei coltelli: la vostra assistente è legata ad una tavola rotante sulla quale sono stati attaccati dei palloncini: dovrete farli scoppiare lanciando un determinato numero di coltelli nel tempo previsto.

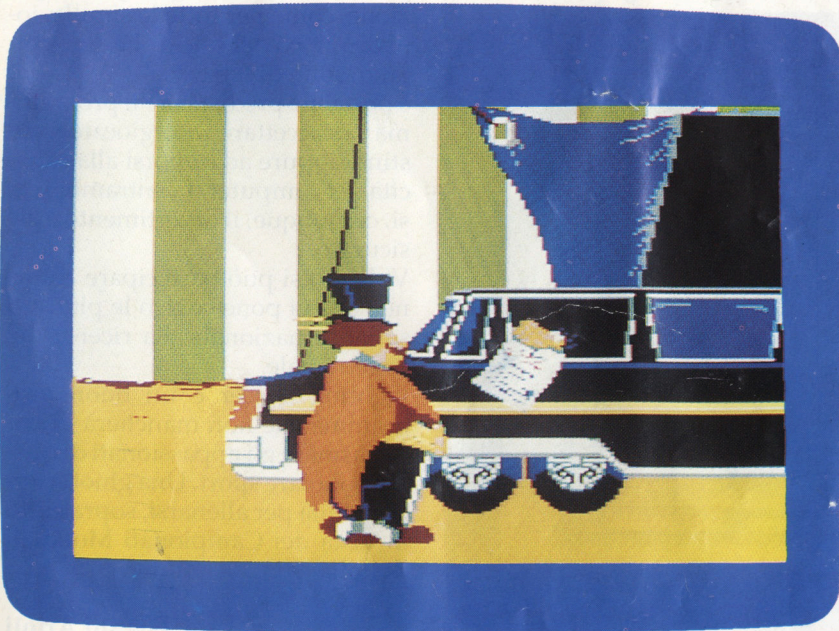
A Freddie avanzavano delle bombe fumogene... chissà che uso ne vuole fare!

Terminata ogni esibizione sullo schermo appare una giuria che decide il premio in denaro da consegnarvi per la qualità dello spettacolo. Il vostro scopo è di raggiungere i 10000 dollari necessari per restituire il prestito.

La dote migliore di Fiendish Freddie's è senza dubbio la varietà. A coronamento del tutto vi è anche però un'ottima presentazione, curata sia nella grafica che nel contenuto: la storia dalla quale il gioco prende spunto viene sinteticamente riassunta da alcune animazioni (lato A della cassetta) molto simpatiche ed originali.

Citiamo ad esempio l'arrivo al circo dell'avido banchiere a bordo della sua sfavillante

Limousine dagli infiniti sportelli.

La presentazione del gioco, anche se piacevole, è abbastanza lunga da caricare, cosicché il gioco vero e proprio è stato posto sul lato B della cassetta e può essere caricato autonomamente.

Fighting Soccer

Mancano ormai pochi mesi all'inizio dei campionati mondiali di calcio e la vicinanza di Italia '90 sta decisamente influenzando anche il mercato del software: già da alcuni mesi abbiamo notato un netto aumento della produzione di videogiochi di genere calcistico.

Abbiamo provato per voi un ottimo rappresentante di questa categoria: Fighting Soccer della Activision. Una caratteristica fondamentale dei videogiochi di calcio è data dal tipo di inquadratura del campo. Fino a qualche tempo fa quasi tutti i programmi prevedevano l'inquadratura laterale, come avviene in una ripresa televisiva.

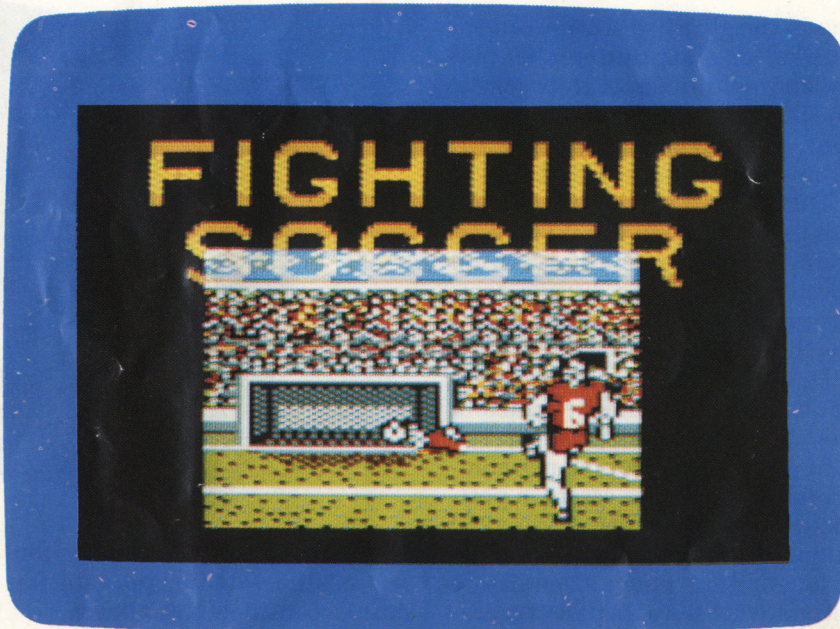
Ultimamente è prevalsa l'inquadratura dall'alto, che presenta il considerevole vantaggio di offrire una visione più chiara delle azioni di gioco e degli schemi adottati dalle squadre. In questo modo però è possibile vedere solo parte superiore della testa e le spalle dei giocatori. Anche questa tecnica però presenta delle varianti: alcuni programmi offrono sullo schermo la visione dell'intero campo di gioco, altri eseguono uno scroll verticale e altri ancora eseguono lo scroll in entrambe le direzioni.

È evidente che ogni tecnica presenta dei vantaggi: vedendo l'intero campo di gioco è possibile osservare la posizione di tutti i giocatori contemporaneamente, viceversa vedendo solamente una parte del campo di gioco è possibile apprezzare meglio i particolari.

Fighting Soccer appartiene a quest'ultima categoria di videogiochi calcistici: è possibile vedere una piccola parte del campo che scrolla in due direzioni.

Per agevolare la visione della posizione dei giocatori fuori campo a lato del campo è presente un piccolo riquadro che mostra molto rimpicciolito l'intero campo di gioco.

La dinamica del gioco è molto ricca: con un po' di allenamento è possibile effettuare azioni molto complesse. Le modalità di partecipazione, come per tutte le simulazioni del gioco del calcio che si rispettano, sono diverse:
è possibile predisporre il programma ad accettare due giocatori distinti oppure ad opporsi alla capacità del computer. In entrambi i casi, comunque, il divertimento è assicurato.
Volendo si può partecipare al torneo che vi pone contro le più forti squadre nazionali alla ricerca del trofeo finale.
Fighting Soccer è un buon programma che non mancherà di entusiasmare gli appassionati di questo popolare sport. Una ghiotta opportunità per allenarsi, soprattutto in vista dei Campionati Mondiali di Italia '90.

Gianni Arioli

BIT MEDICUS, UNA DIAGNOSI IN TEMPO REALE

Il pacchetto rappresenta una delle soluzioni informatiche più interessanti per la salvaguardia della salute, soprattutto nell'ambito familiare. Funzionante con il CPC 6128 Amstrad garantisce un valido aiuto in qualunque situazione si presenti uno stato patologico anormale e se ne vogliano conoscere le cause

Foto 1. La directory di uno dei tre dischetti in dotazione vista dal sistema operativo CPM

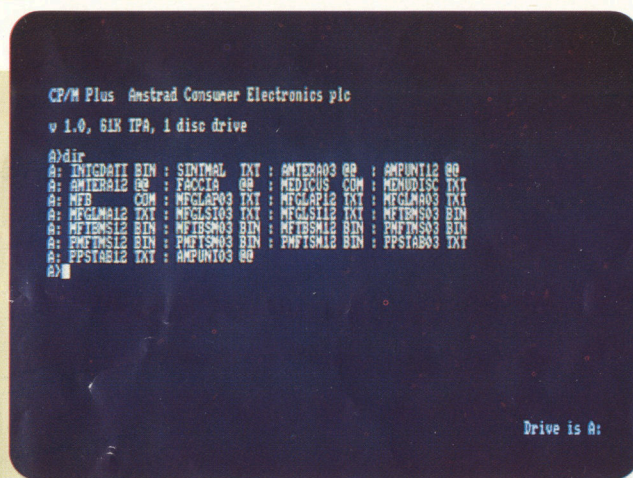



Foto 2. Schermata iniziale di Bit Medicus. In questa fase viene verificata l'integrità dei dati residenti

"Se stai bene tutte le ricchezze dei re non potrebbero aggiungere nulla alla tua felicità", questo antico aforisma (Orazio - Epistole I) riassume in poche significative parole l'importanza che assume la sfera della salute sull'intera vita dell'uomo.

Dagli antichi Romani ai giorni nostri, si combattono sempre nuove battaglie contro malattie e malesseri. Sconfitta la peste, la tubercolosi, l'epilessia, per citare solo alcuni esempi, ogni epoca ha la sua "croce" generazionale.

Il nucleo famigliare in questo contesto deve essere protetto, non

Foto 3. È ora necessario colloquiare col programma, inserendo i dati personali relativi al paziente

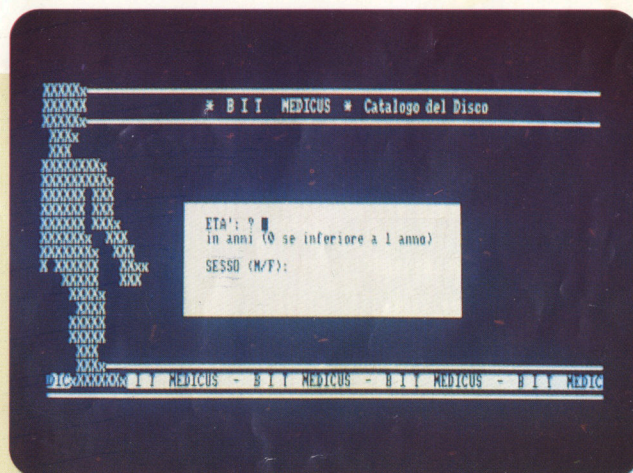
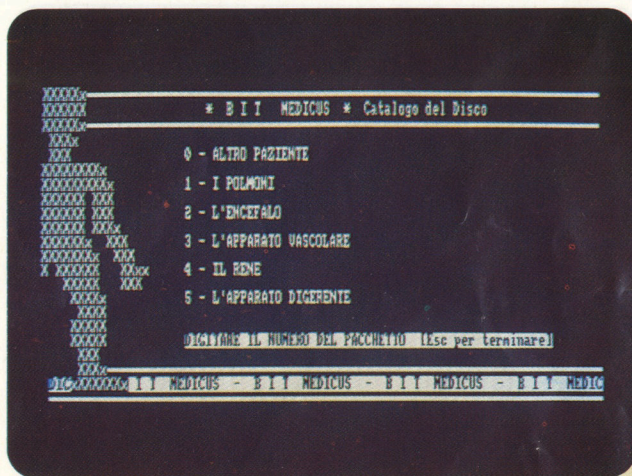



Foto 4. La videata successiva all'introduzione dei dati, propone l'approfondimento di alcune parti del corpo

Foto 5. Sviluppato da un comitato medico di oltre 200 membri il programma Bit Medicus è completamente autoguidato e spiega step by step l'operazione da eseguire

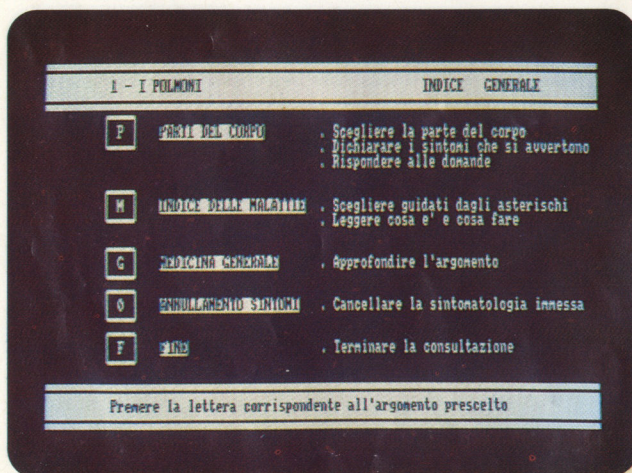
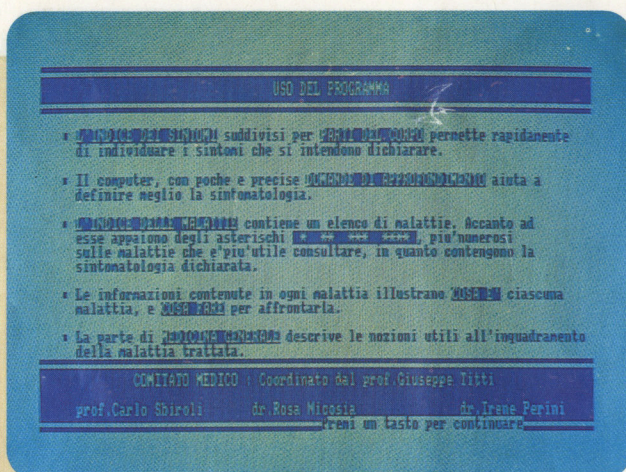



Foto 6. Scelta la voce desiderata da menu è possibile accedere ad un indice generale composto da cinque punti d'approfondimento

solo per la generica salvaguardia della specie, bensì per la difesa degli affetti.

Nel suo interno sono chiare tutta una serie di problematiche sanitarie che spaziano dalla corretta nutrizione del bambino all'alimentazione della persona anziana, dai piccoli interventi di pronto soccorso ai più complessi stati comportamentali di fronte alle esigenze curative in caso di malattia.

Per un riscontro immediato - a volte la tempistica è basilare - la famiglia o il nucleo convivente deve essere in grado di decidere con prontezza quando e se rivolgersi al medico per prevenire o curare le patologie di particolare rilievo.

O comunque deve saper regolare attentamente la somministrazione di medicinali, per non abusarne indiscriminatamente.

Una prassi questa ormai tipica della civiltà moderna, che riassume insieme la paura cronica del malessere e il livello informativo settoriale, quanto mai basso e approssimativo.

Le numerosissime pubblicazioni di medicina divulgativa, sono indubbiamente mezzi educazionali importanti ma, per la difficoltà di ricerca propria della carta stampata, non rispondono alle esigenze di praticità e immediatezza, esponendo al contempo il lettore al potenziale rischio di interpretazioni errate dei fenomeni clinici.

Ecco allora il profilarsi della possibilità di utilizzare un sistema esperto anche nel comparto sanitario.

Fra i molti tentativi delle società d'informatica di creare uno strumento mirato alla prevenzione "Bit Medicus" dell'Amstrad, presentato proprio come la prima enciclopedia medica elettronica interattiva per la famiglia, merita un riconoscimento speciale.

La versione offerta al pubblico italiano, Amstrad ne è distributore esclusivo, deriva da un famoso programma medico americano, "Medusa", sviluppato per aiutare i dottori a formulare diagnosi esatte

in tempi rapidi.

A questo package hanno lavorato più di 200 medici specializzati nelle varie discipline e il know-how residente nel programma risulta quindi considerevole.

Ma Bit Medicus non ha né la pretesa ma neanche lo scopo di sostituire il medico curante: il software di casa Amstrad cerca di aiutare a inquadrare meglio i sintomi più comuni e lo fa - ecco l'interattività - assumendo step by step le condizioni generali dell'interpellante (età, sesso e stato fisico complessivo).

Uno stesso sintomo, infatti può essere la spia di quadri diagnostici diversi se compare in un bambino oppure in un adulto, in una persona sana oppure in un organismo già debilitato da una malattia.

Il programma che gira esclusivamente col sistema operativo proprietario CPM è stato suddiviso in tre dischetti a seconda della parte del corpo sulla quale si desiderano chiarimenti.

Sono state memorizzati dati riguardanti 900 malattie, 3.000 sintomi con cui possono manifestarsi e 2.000 analisi per l'identificazione delle stesse.

Bit Medicus fornisce interessanti indicazioni, prospettando per ogni singola sintomatologia una "mappa" delle cause possibili, evidenziate da asterischi il cui numero - da uno a quattro - indica la maggiore o minore probabilità d'incidenza.

Tuttavia per evitare deduzioni superficiali da parte di pazienti troppo ansiosi, il programma rilascia il proprio responso solo dopo una seconda serie di domande di controllo, mirate a completare la casistica minima perché a un sintomo corrisponda almeno la possibilità di una malattia.

Ma l'aspetto peculiare che salta maggiormente all'occhio testando il pacchetto è l'impostazione ottimistica di fondo: introducendo nel sistema sintomi secondari la risposta è molto spesso negativa.

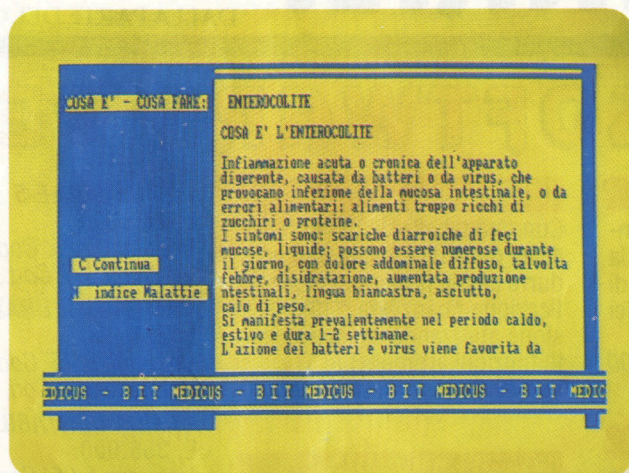
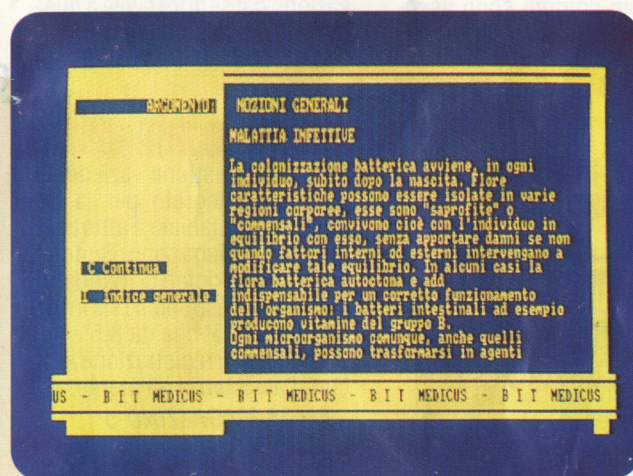



Foto 7. Il software medico Amstrad è in grado di proporre schede esplicative sintetiche ma efficaci sui diversi stati patologici esistenti

Foto 8. Il know-how residente nel programma risulta quanto mai vasto. Si può così facilmente consultare tutte le informazioni riguardanti una determinata malattia

Sembrerebbe studiato apposta per tranquillizzare il paziente: non suggerisce, per esempio, l'ipotesi di infarto dietro a un dolore muscolare del braccio sinistro.

Definibile un programma antiallarmista, Bit Medicus riesce a placare quella morbosa paura esistenziale scaturita da un dolore improvviso, da una fitta, da uno di quei mille sintomi un po' casuali che accompagnano il nostro star bene e che nella grandissima maggioranza dei casi sono frutto di una nevrosi ipocondriaca molto comune. Inoltre nel programma è possibile consultare in ogni momento una corposa sezione enciclopedica dove le informazioni rispondono a criteri della comprensibilità e dell'impeccabilità scientifica. Insieme al software Bit Medicus vengono aggiunti in dotazione due diversi modelli di CPC 6128: il GT con monitor a fosfori verdi e il TV con schermo a colori più sintonizzatore che permette di trasformare il video del computer in un normale televisore. Entrambi le soluzioni sono comprensive, oltre ai monitors, di tastiera, di Joystick e di 50 divertenti videogames.

di Filippo Bosio

CORSI DI AUTOISTRUZIONE SU CASSETTA

- Audiocorso per l'uso dei Personal Computer PC 1512 e PC 1640 con un solo drive
L. 29.900 *Cod. 10-90110*

- Audiocorso per l'uso del Personal Computer PC 1640 e PC 1512 con due floppy drive
L. 29.900 *Cod. 10-90120*

- Audiocorso per l'uso del Personal Computer PC 1512 e PC 1640 con un floppy drive e un hard disk
L. 29.900 *Cod. 10-90130*

- Audiocorso per l'uso del GEM per PC 1512 e PC 1640
L. 29.900 *Cod.10-90150*

- Audiocorso per l'uso dei Personal Computer PPC512 e PPC640 con un solo floppy drive
L. 29.900 *Cod. 10-90200*

- Audiocorso per l'uso dei Personal Computer PPC512 e PPC640 con due floppy drive
L. 29.900 *Cod. 10-90210*

- Audiocorso per l'uso dei sistemi di videoscrittura PCW 9512
L. 29.900 *Cod. 10-91200*

- Audiocorso per l'uso dei sistemi di videoscrittura PCW 8256
L. 29.900 *Cod. 10-91100*

- Audiocorso per la gestione del database AMGA MAGAZZINO
L. 41.900 *Cod. 10-95100*

- Audiocorso per l'uso delle Procedure AMGA-Bolle e AMGA-Fatturazione
L. 41.900 *Cod. 10-95200*

- Audiocorso per l'uso delle Procedure AMGA-Contabilità
L. 35.900 *Cod. 10-95300*

- Audiocorso per la gestione del database AMFILE
L. 35.900 *Cod. 10-94200*

MANUALI

- **Manuale d'uso Basic 2 per PC 1512 e PC 1640** (in inglese) **L. 30.000** *Cod. 10-10100*
- **Manuale d'uso del PCW 8256** (in italiano) **L. 30.000** *Cod. 10-09000*
- **Manuale d'uso del PCW 9512** (in italiano) **L. 59.000** *Cod. 10-09100*
- **Manuale Basic per PCW 8256/9512** (in inglese) **L. 30.000** *Cod. 10-01200*
- **Manuale tecnico per PC1512/1640** (in inglese) **L. 54.000** *Cod. 10-10200*
- **Manuale tecnico per PPC 512/640** (in inglese) **L. 54.000** *Cod. 10-10300*
- **Manuale d'Uso per PC 1512** (in italiano) **L. 59.000** *Cod. 10-15000*
- **Manuale d'uso per PC 1640** (in italiano) **L. 59.000** *Cod. 10-15100*
- **Manuale d'uso per PPC 512/PPC640** (in inglese) **L. 59.000** *Cod. 10-15200*
- **Manuale d'uso per PC 2086** (in italiano) **L. 59.000** *Cod. 10-16110*
- **Manuale d'uso per PC 2286/2386** (in italiano) **L. 59.000** *Cod. 10-16200*

Compilare e spedire questo tagliando a, Gruppo Editoriale JCE srl, Via Ferri 6, 20092 Cinisello Balsamo (MI) **Junior Amstrad 2/90**

Vogliate inviarmi i seguenti dischetti:

COD.	COD.
COD.	COD.
COD.	COD.
COD.	COD.
COD.	COD.
COD.	COD.
COD.	COD.
COD.	COD.
COD.	COD.
COD.	COD.

Cognome .... Nome ....

Via ....

CAP. .... Città .... Prov. ....

Scelgo la seguente formula di pagamento:

❑ allego assegno di L. .... non trasferibile intestato a Gruppo Editoriale JCE.

❑ allego ricevuta di versamento di L. .... sul cc/p n. 351205 intestato a Gruppo Editoriale JCE, Via Ferri 6, 20092 Cinisello B. (MI).

❑ pago fin d'ora l'importo di L. .... con la mia carta di credito

BankAmericard N. .... scadenza ....
autorizzando la Banca d'America e d'Italia ad addebitarne l'importo sul mio conto.

❑ AGGIUNGERE: L. 5.000 per contributo fisso spedizione, i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Data .... Firma ....

❑ Desidero fattura. Il mio codice fiscale/partita I.V.A. è: ....

SI ACCETTANO ANCHE LE FOTOCOPIE DEL COUPON

N.B. L'eventuale richiesta di fattura non esclude il pagamento anticipato

Free Software

in inglese per PC Ibm e compatibili

ELETTRONICA E RADIOAMATORI

Electron
Utilissimo programma per tecnici e hobbisti di elettronica ed elettrotecnica. Electron consente di risolvere equazioni inerenti il campo elettronico e la visualizzazione, per esempio di schemi di motori elettrici o di trasformatori. I calcoli possono essere eseguiti in corrente continua o in alternata per quanto riguarda valori di resistenza, frequenze di risonanza, decibel eccetera. Inoltre sono inclusi calcoli riguardanti la potenza e alcune tabelle di riepilogo.
Richiede: Scheda grafica Cga.
Versione 5" 1/4 .... *cod.* ***9065***
Versione 3" 1/2 .... *cod.* ***9122***

Ham radio (due dischetti)
Programma che consente di impratichirsi all'uso del codice morse. Nello stesso disco sono inoltre presenti programmi che consentono il calcolo delle dimensioni delle antenne, la localizzazione di satelliti con calcolo delle orbite. Programmi per comunicare utilizzando il codice Baudot delle telescriventi, Ascii o codice morse a varie velocità.
Richiede: Basica o GwBasic.
Versione 5" 1/4 .... *cod.* ***9066***
Versione 3" 1/2 .... *cod.* ***9123***

Morse
È un pratico programma realizzato per gli aspiranti radioamatori che necessitano di imparare il codice morse per ottenere la licenza. Il programma crea frasi random composte di parole di cinque caratteri che poi "trasmette" in morse su video. Il computer può anche ricavare le frasi da trasmettere da file di testo creati con un word processor e salvati in formato Ascii.
5" 1/4 .... *cod.* ***9067***
3" 1/2 .... *cod.* ***9124***

Edraw
Edraw è un sofisticato programma grafico che vi permetterà di disegnare schemi elettronici, diagrammi a blocchi e flow chart.
Creato originariamente per tecnici, ingegneri, insegnanti e studenti, questo programma può perfino essere usato per creare il layout dello stampato. Edraw fornisce anche diverse famiglie di caratteri che possono essere usati in qualsiasi disegno o diagramma. Sono previsti dei segni grafici di base per disegnare linee, box, cerchi e simboli logici elettronici per facilitare il disegno di circuiti elettrici.
Richiede: 320 Kbyte Ram e scheda grafica CGA.
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9079***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9136***

Ham Radio II
Raccolta di tre programmi per radioamatori.
SCHART esegue calcoli di impedenza anche in funzione della frequenza e permette di tracciarne l'andamento su diagrammi di Smith. HFPROP calcola la distanza ottimale di propagazione (in miglia) per frequenze comprese tra 3,5 e 50 MHz in base alla potenza di uscita, la sensibilità del ricevitore, i vari parametri d'antenna, eccetera. VHFPROP come il precedente per frequenze comprese tra 100 MHz e 3,5 GHz.
Richiede: scheda grafica CGA
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9080***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9137***

PROJECT MANAGMENT

Easy Project
Un completo project management creato in modo da essere di facile utilizzo, pratico ed efficiente per pianificare, tracciare e controllare qualsiasi tipo di progetto. Permette di pianificare le attività e assegnare i compiti delle varie fasi necessarie per completare il progetto rapidamente senza molte difficoltà. Le varie procedure vengono mostrate graficamente su un diagramma di Gaant nel quale sono riportate le durate delle singole attività. Il programma consente di definire fino a mille attività per singolo progetto, aggiornamento automatico del progetto, la possibilità di confrontare il progetto con quanto è stato realizzato fino alla data attuale, aiuto in linea, calcolo del percorso critico, complete funzioni di report quali piani di lavoro, stato del progetto eccetera.
Richiede: 380 kb di memoria Ram.
Versione 5" 1/4 .... *cod.* ***9068***
Versione 3" 1/2 .... *cod.* ***9125***

DATABASE

Pc-File:dB (tre dischetti)
Ottimo programma per la gestione di database, compatibile con i file dBase III Plus. È estremamente facile da utilizzare grazie alle sue duecento schermate di aiuto e a un menù di rapido uso. Consente di realizzare report personalizzati, di personalizzare le maschere di inserimento dati, stampa etichette, dieci livelli di ordinamento. I file, inoltre, possono essere protetti da una password. Inoltre: compatibilità Lan, possibilità di realizzare grafici a più variabili e un manuale per principianti che contiene le istruzioni per imparare passo-passo l'uso del programma.
Richiede: 416 kb, due floppy driver o un disco fisso, compatibile con le stampanti: Ibm, Epson, Okidata, supporta anche le schede grafiche Ega e Vga.
Versione 5" 1/4 .... *cod.* ***9073***
Versione 3" 1/2 .... *cod.* ***9130***

Pc Mail (tre dischetti)
Pc Mail è un programma di gestione di liste e indirizzi, guidato da menù. La funzione di ricerca di questo programma è rapidissima e la ricerca di un nominativo non richiede più di un secondo. Ogni funzione del programma si apre con una videata introduttiva che spiega lo scopo della funzione. Pc Mail vi dà la possibilità di decidere il tipo e le dimensioni delle etichette. La larghezza può variare da 2 pollici e 1/2 a 5, l'altezza da 1 a 2 e 1/2.
Richiede: Hard disk o due 2 floppy driver e una stampante.
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9095***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9151***

Ogni disco è disponibile a ***lire 14.000 in versione da 5,25"***, e ***lire 15.500 in versione da 3,5"***. Se il programma occupa due dischi costerà il doppio, se occupa tre dischi il triplo e così via.
Per l'ordine utilizzate il tagliando che trovate in queste pagine specificando il codice dei dischetti desiderati.

GRAFICA

Pc-Key-Draw (quattro dischetti)
Unisce le caratteristiche di un Cad a quelle dei programmi da disegno tradizionali. L'utente può creare un enorme varietà di disegni da quello meccanico a quello artistico. È incluso un database grafico chiamato Hyperdraw che permette di gestire tutte le varie immagini.
Richiede: 512 kb, Cga, disco fisso.
Versione 5" 1/4 .... *cod.* ***9069***
Versione 3" 1/2 .... *cod.* ***9126***

ExpressGraph
Un programma di facile uso per la realizzazione di grafici commerciali. Possiede una vasta gamma di formati grafici. I grafici possono essere stampati oppure salvati su disco per essere riutilizzati in un secondo tempo. È inoltre possibile ritoccare il grafico aggiungendoci per esempio delle scritte.
Richiede: 256 kb, Cga, stampante grafica Ibm/Epson compatibile.
Versione 5" 1/4 .... *cod.* ***9070***
Versione 3" 1/2 .... *cod.* ***9127***

MacPaste
Legge, modifica, salva e stampa su Ms-Dos, file in formato MacPaint. Consente tutte le funzioni di taglia e incolla di parti del disegno come su Macintosh.
Richiede: scheda grafica Cga.
Versione 5" 1/4 .... *cod.* ***9071***
Versione 3" 1/2 .... *cod.* ***9128***

PictureThis (due dischetti)
Con PictureThis è possibile realizzare facilmente e velocemente dei disegni che possono poi essere stampati su stampanti PostScript compatibili o stampanti ad aghi tradizionali. Questi disegni possono essere realizzati anche utilizzando dei "template" che possono essere ottenuti catturando immagini da altri programmi grazie a CaptureThis.
Richiede: 320 Kbyte Ram, Scheda grafica CGA, stampante PostScript o compatibile.
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9084***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9141***

Graphtime (due dischetti)
Graphtime è un programma di grafica commerciale. Dispone di vari tipi di grafici a linea, colonna e a torta. I grafici possono essere trasferiti su carta sia tramite stampate sia tramite plotter, o essere visualizzati singolarmente o in sequenza sullo schermo. Il programma accetta dati da dBase II e III e da Lotus 1, 2, 3 oppure si possono introdurre i dati direttamente da programma. Per ottimizzare la funzionalità del programma si raccomanda l'uso di un mouse Microsoft (o compatibili).
Richiede: scheda grafica Hercules.
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9085***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9142***

Graphtime II (due dischetti)
È un sistema di tools grafici che dispone anche di font e test editor. Creato per essere usato con dbase II e III, Multiplan, Lotus 1,2,3 e file ASCII, può anche essere usato da solo con i dati introdotti nello spreadsheet interno. Il pacchetto consiste di 6 moduli principali:
- GRAPH 18 tipi di grafici disponibili fino a 10 contemporaneamente sullo schermo
- DRAW un editor grafico per tutto lo schermo
- FONT generatore di testi e font editor
- FILE file di input esterno
- TEXTED editore di testi e macro
- PRINT driver della stampante

Richiede: 320 KByte Ram, 2 floppy disk o disco fisso, scheda grafica CGA o EGA.
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9086***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9143***

Dancad3D (quattro dischetti)
Dancad3D è un eccellente e versatile programma di grafica, permette di disegnare in due o tre dimensioni. Si possono separare gruppi di linee in "elementi" che possono essere salvati, ingranditi, ruotati, mossi e usati più e più volte. Dancad stampa linee perfette su stampanti Epson-IBM compatibili ad aghi. Questo programma è utile per molte applicazioni come per esempio:
- disegni meccanici e illustrazioni tecniche
- foglio d'impaginazione che combina testo e disegni
- simulazioni di pezzi meccanici per verificare l'accoppiamento dei campi in tre dimensioni.

Richiede: Scheda grafica Cga, Ega o Hercules.
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9087***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9144***

TELEMATICA

Procomm
Suddiviso in due dischi, è uno dei più completi programmi di comunicazione presenti sul mercato. Consente l'emulazione dei più popolari terminali di comunicazione (quali Tty, Vt100, Vt52, Ibm 3101, Adm5, Wyse100 e altri ancora). Consente la memorizzazione fino a cento numeri telefonici, ricomposizione automatica del numero telefonico, possiede i più famosi protocolli di comunicazione quali Xmodem, Kermit, Telink, Modem7, Ymodem batch, Compuserve B e consente l'uso di file di comando per realizzare connessioni automatiche o procedure ripetitive.
Richiede: 180 kb, modem.
Versione 5" 1/4 .... *cod.* ***9072***
Versione 3" 1/2 .... *cod.* ***9129***

ANTIVIRUS

Flushot+
Volete proteggere il vostro computer dai virus più pericolosi? Flushot+ è il programma che fa per voi. Seguendo attentamente le istruzioni (in inglese lo ricordiamo) potrete proteggere il vostro disco fisso dall'attacco di tutti i virus. Un altro programma contenuto su dischetto consente di registrare tutte le operazioni che vengono compiute sul disco fisso e di bloccare le operazioni che possono risultare pericolose.
Versione 5" 1/4 .... *cod.* ***9074***
Versione 3" 1/2 .... *cod.* ***9131***

Viruschk
Viruschk, segnala la presenza di virus nel vostro computer, vi aiuterà a proteggere il vostro sistema dai fastidiosi problemi che possono derivare da questi insidiosissimi programmi, che possono restare inattivi per parecchio tempo e poi improvvisamente distruggere tutti i vostri files. Giorni, settimane, mesi di fatiche possono andare perduti. Il programma scopre qualsiasi cambiamento nei vostri files e ve lo segnala prima che il virus possa agire.
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9088***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9145***

GIOCHI

Mahjong
Famosissimo gioco cinese che consiste nel rimuovere tutti i tasselli uguali fino a che è possibile. Non si tratta di un gioco facile in quanto i tasselli sono disposti su cinque livelli e raggiungere l'ultimo può richiedere anche molte ore di "lavoro". È possibile utilizzare il mouse per la selezione dei vari pezzi.
Richiede: Scheda grafica Ega o Hercules.
Versione 5" 1/4 .... *cod.* ***9075***
Versione 3" 1/2 .... *cod.* ***9132***

Ega trek
Siete al comando della nave spaziale Uss Enterprise. Scopo del gioco è di difendere il settore che vi è stato assegnato dai feroci Klingon prima che raggiungano la Terra e la devastino. Ottima la grafica.
Richiede: Scheda grafica Ega.
Versione 5" 1/4 .... *cod.* ***9076***
Versione 3" 1/2 .... *cod.* ***9133***

Games Galore
Collezione di giochi. Gemini 2 è un gioco "telematico": si tratta di uno scontro di carri armati da giocarsi contro un avversario collegato via modem o cavo seriale al vostro computer.
Nukewar è lo scontro nucleare delle due superpotenze Usa e Urss. Sopwith: novelli baroni rossi sperimentate la vostra abilità di aviatori con questo gioco che vi mette alla guida di un biplano della prima guerra mondiale. La vostra missione: abbattere gli aerei nemici pilotati dal computer.
Versione 5" 1/4 .... *cod.* ***9077***
Versione 3" 1/2 .... *cod.* ***9134***

Tommy's Saucer
Entra sulla tua nave spaziale per combattere le astronavi nemiche. La tua missione è quella di distruggere le navi degli invasori con l'aiuto del tuo scudo e dell'energia immagazzinata. Per ogni disco nemico abbattuto ti verrà dato un punto, mentre ogni 30 secondi te ne verrà tolto uno. La tua missione terminerà quando lo scudo esploderà e la tua nave verrà distrutta. La tua cabina di comando dispone di vari pannelli che mostrano: il livello di energia, l'area di gioco, il bersaglio e le coordinate del mirino. Nella parte bassa dello schermo si trova il pannello dei comandi. Il programma dispone di nove livelli di difficoltà.
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9092***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9149***

PC Pro-Golf
PC Pro-Golf riproduce nei quattro colori disponibili su una CGA un vero campo da golf con fosse colme d'acqua, banchi di sabbia, boschetti, edifici, strade, etc. A ogni colpo sarà possibile vedere il percorso della pallina e il punto dove atterra. Quando la palla si avvicinerà a una buca la vista del campo si restringerà in modo che si possa più agevolmente metterla in buca. Si può salvare una partita non ancora terminata per poi riprenderla più tardi.
Richiede: schede grafica CGA.
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9093***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9150***

DIDATTICA

Geografia (tre dischetti)
Il primo freesoftware Ms-Dos italiano. Si tratta di un completo corso di geografia realizzato espressamente per gli studenti delle classi elementari e delle medie.
Richiede: scheda grafica Cga.
Versione 5" 1/4 .... *cod.* ***9078***
Versione 3" 1/2 .... *cod.* ***9135***

SCIENZA E TECNICA

Sci-calc
Sci-calc è un calcolatore di facile uso che consente la risoluzione rapida di molte formule scientifiche.
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9081***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9138***

Dataplot
Dataplot è un utile sistema per la visualizzazione di grafici da dati scientifici e tecnici di grande potenza e precisione. Tutte le funzioni sono guidate da menù. Sono disponibili una grande varietà di grafici ed è previsto il supporto per molte stampanti grafiche e per plotter in standard HPGL.
Richiede: plotter compatibile HPGL e scheda grafica CGA o EGA o Hercules.
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9082***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9139***

Polymath
Polymath è un linguaggio di programmazione molto simile al Forth come struttura, creato per colmare la lacuna tra le calcolatrici programmabili e i linguaggi dei personal computer. Questo linguaggio lavora in modo molto simile alle calcolatrici programmabili della Hewlett-Packard (Notazione Polacca Inversa) e può essere usato come una calcolatrice. Polymath usa lo stesso schema ma con parole o funzioni definite. Queste possono essere combinate tra di loro per creare nuove funzioni più potenti.in modo da sviluppare un potente dizionario di funzioni. Le funzioni descritte da queste formule possono poi essere visualizzate graficamente.
Sono inclusi alcuni dizionari e programmi applicativi.
Richiede: scheda grafica CGA
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9083***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9140***

UTILITIES

PkZip, PkunZip, Pksfx
Una serie di programmi che si occupano di compressione di files. Una serie di utilities indispensabile per risparmiare spazio su dischetto o, per chi utilizza spesso il modem, per ridurre notevolmente i tempi di trasmissione dei files.
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9089***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9146***

Disk duplicator
Disk duplicator facilità la duplicazione dei floppy di tutti i vostri programmi favoriti. Scritto in Forth, il programma è più veloce del Diskcopy standard. Formatta automaticamente i dischi, verifica le copie e segnala gli errori. Poiché Disk duplicator carica il sorgente del disco da copiare in memoria, permette di ridurre i tempi di duplicazione in caso di copie multiple non richiedendo l'originale per ogni copia.
Richiede: 448 Kbyte Ram.
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9090***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9147***

Wyndshell
Wyndshell è un programma di gestione del computer facile e completo per chi si trova a disagio con il prompt del DOS. Questo programma è composto di menù guidati consente di lanciare programmi o macrocomandi creati dall'utente (in luogo dei file batch) tramite una parola chiave o un semplice click del mouse. La sezione Wynd-Dos di Wyndshell mostra graficamente le informazioni sul disco e sulle directory. Con i menù a tendina si possono eseguire tutti i comandi tipici del Dos (Copy, Del, ecc.), così come quelli riguardanti le directory (Cd, Md, ecc.) e molte altre funzioni.
Tutti i comandi di Wyndshell sono chiari e facili da usare grazie anche a un help on line presente in ogni parte del programma.
Richiede: 320 KByte Ram e Ms Dos 3.0 o versioni successive.
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9091***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9148***

ECONOMIA E FINANZA

Market Ega/Cga
Questo programma è stato creato per consentire agli investitori di visualizzare l'andamento del prezzi di azioni e di fondi di investimento con facilità. Market Ega/Cga vi dà la possibilità di creare un database contenente fino a 50 azioni o fondi, e fino a 130 giorni di mercato (26 settimane) e di visualizzarli rapidamente. Questo programma è completamente guidato da menù ed ha un'ampia documentazione (in Inglese). Possiede, inoltre, una potente funzione di zoom, che permette di focalizzare l'attenzione sui giorni critici per un'analisi più dettagliata.
Richiede: 640 Kbyte Ram, scheda grafica CGA o EGA.
Versione 5"1/4 .... *cod.* ***9094***
Versione 3"1/2 .... *cod.* ***9151***

Compilare e spedire questo tagliando a: ***Gruppo Editoriale JCE, via Ferri 6, 20092 Cinisello Balsamo*** **Junior Amstrad 2/90**

Vogliate inviarmi i seguenti dischetti:

COD							COD						
COD							COD						
COD							COD						
COD							COD						
COD							COD						
COD							COD						
COD							COD						
COD							COD						
COD							COD						
COD							COD						

Cognome .... Nome ....

Via ....

CAP .... Città .... Prov. ....

Scelgo la seguente formula di pagamento:

❑ allego assegno di L. .... non trasferibile intestato a: Gruppo Editoriale JCE.

❑ allego ricevuta di versamento di L. .... sul cc/p n. 351205 intestato a: Gruppo Editoriale JCE, via Ferri 6, 20092 Cinisello Balsamo.

❑ pago fin d'ora l'importo di L. .... con la mia carta di credito

Bank Americard n° .... scadenza ....
autorizzando la Banca d'America e d'Italia ad addebitarne l'importo sul mio conto.

Aggiungere L. 5.000 per contributo fisso spedizione. I prezzi sono comprensivi di IVA

Data .... Firma ....

❑ Desidero fattura. Il mio codice fiscale/partita IVA è: ....

N.B. L'EVENTUALE RICHIESTA DI FATTURA NON ESCLUDE IL PAGAMENTO ANTICIPATO

SI ACCETTANO ANCHE FOTOCOPIE DEL COUPON

CPC464 e 6128 fantastici computer, fantastici TV!

L. 399.000 + IVA

TUTTO COMPRESO.

CPC464GT 64 Kb RAM con monitor fosfori verdi, tastiera, registratore a cassetta, joystick, 100 programmi/giochi: L. 399.000 + IVA.

CPC464TV 64 Kb RAM con monitor a colori, tastiera, registratore a cassette, joystick, 100 programmi/giochi, sintonizzatore MP3: L. 699.000 + IVA.

CPC6128GT 128 Kb RAM con monitor a fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 595.000 + IVA.

CPC6128TV 128 Kb RAM con monitor a colori, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi, sintonizzatore MP3: L. 895.000 + IVA

PRONTO AMSTRAD.

Telefonaci: 02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivici: Casella Postale 10794 - 20124 Milano.

LI TROVI QUI.

Presso i numerosissimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su "Amstrad Magazine" in edicola, chiedi anche Junior Amstrad la rivista che ti regala i giochi per CPC (troverai molte notizie in più).
Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnica.

FANTASTICO, DIVENTA TV COLOR

Se acquisti il CPC464 TV o il CPC6128 TV, grazie al sintonizzatore MP3, oltre ad avere un fantastico computer per giocare o per studiare, puoi trasformare il tuo computer in un vero televisore a colori 14".

DALLA PARTE DEL CONSUMATORE